NINTENDO 64 • SATURN • COIN-OP

MEGA CONSOLE

FEBBRAIO 1998
ANNO 5
L. 6.500
GRUPPO FUTURA
MEGA CONSOLE NUMERO 45
SPEDIZIONE IN ABBONAMENTO POSTALE 45% ART. 2 COMMA 20/B LEGGE 662/96-FILIALE DI MILANO



GRANDIA

IL NUOVO CAPOLAVORO PER SATURN!

REAL BOUT FATAL FURY SPECIAL
FIFA SOCCER '98
SHINING FORCE III
RECENSITI PER SATURN!

YOSHI'S STORY
FIFA SOCCER '98
HIRYU NO KEN TWIN
RECENSITI PER N64!

ISSN 1126-3660



software
YOU TOO
VIDEOGAMES
software
YOSHY us version
PANZER DRAGOON RPG
SILHOUETTE MIRAGE
Real Bout FATAL FURY SPECIAL
X-MEN VS. STREET FIGHTER
VIENI A TROVARCI IN :
VIA PO 26-10123-TORINO
GOEMON US VERSION
PER ORDINARE CHIAMA SUBITO LO
011.88.99.20
fax: 011/812.71.12
COTTON 2
NBA IN THE ZONE 2
GRANDIA
PELUCHES: Mario, Diddy Bowse, Yoshi
Evangelion -le immagini del film per SATURN
EVANGELION 2nd imp.
SEGA TOURING CARS
FIGHTER DESTINY
FIFA 64
Dungeons & Dragons
WINTER HEAT
STORY OF THOR
QUAKE
BURNING RANGER
Volante con Rumble pack
Joypad -SAT
Joypad N64 COLORATI E TRASPARENTI
Joypad Analogico-SAT
ACTION REPLAY
Memory card/Adattatore/Proaction replay/Ram da 4 MEGA: 4IN UNO -SAT
...E ANCORA PROLUNGHE JOYPAD-ADATTATORI MEMORY CARD-VOLANTI PER TUTTI E TRE I FORMATI-ACTION REPLAY-
Cool-pad -SAT
Volante-SAT
4MB
Accessori
SERVIZIO RIVENDITORI
RICHIEDERE ILNS. LISTINO AL NUMERO DI FAX 011/812.71.12
cerchiamo rivenditori per la distribuzione di prodotti di importazione: videogames, riviste, resine, cd musicali,gadget,.....
FINANZIAMENTI IN SEDE
DISPONIBILI ANCHE TITOLI PER PC CDROM
Special
DISPONIBILI MODELLI DA COLLEZIONE DI EVANGELION FFVII RANMA 1/2 GUNDAM
E IN PIU':PORTACHIAVI EVANGELION-SUPER ROBOTWARS-SAILORMOON-RANMA 1/2
ART BOOK DI SLAYER, WALL SCROLL-CARD DA COLLEZIONE E RESINE
Video
VIDEOCASSETTE IN ITALIANO E LINGUA ORIGINALE.
TUTTI GLI OAV DI DRAGONBALL IN SPAGNOLO
Disponibili: Dragon Ball z 3 e 4
e i nuovi video di Evangelion
SU ORDINAZIONE : VIDEO CD
CD musicali
DRAGON BALL, SAILORMOON, RANMA1/2,MAZINGA,UFO ROBOT, FINAL FANTASY...
GHOST SHELL
Gadget
MODELLINI DRAGONBALL Z -ALTEZZA 14CM CA
PORTACHIAVI, POSTER, CARD DA COLLEZIONE, MODELLINI, FUMETTI DBZ ORIGINALI, CALENDARI 1998 di EVANGELION DBZ SAILOR
RESINE
BIANCHE O COLORATE, (anche su ordinazione da riviste giapponesi) di PERSONAGGI DI MANGA .
Magazine
NEXT GENERATION
NINTENDO64
PlayStation
GAMEFAN
CON CD
*RIVISTE DA TUTTO IL MONDO
*GUIDE STRATEGICHE
*ART BOOK

MEGA sommario





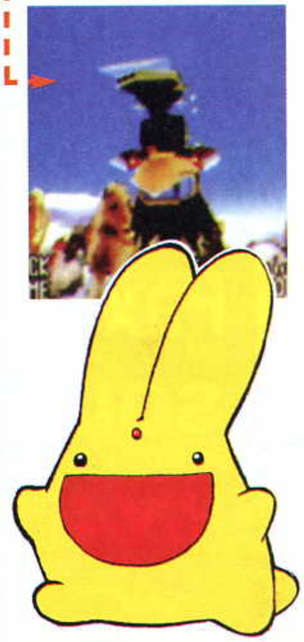


Nintendo 64







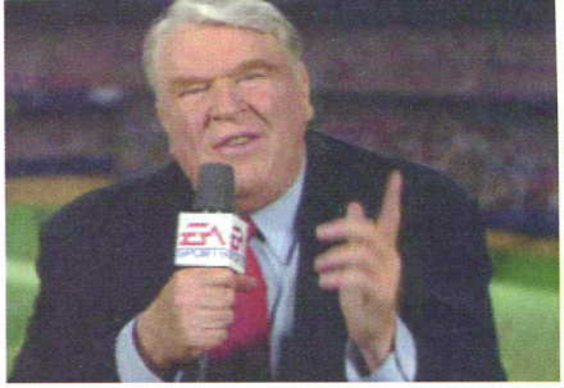


Saturn

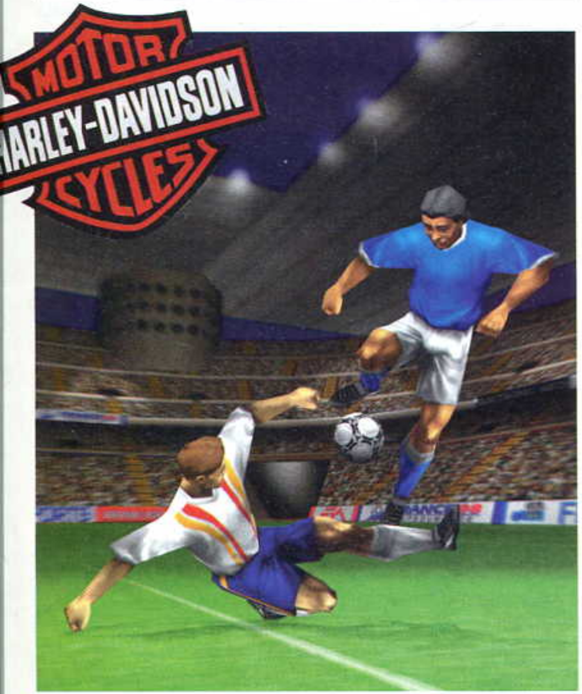








Coin-Op



Rubriche



MEGA CONSOLE

N. 45 Febbraio 1998

Direttore responsabile: Giampietro Zanga
Coordinamento Redazionale: Massimiliano Anticoli
Redazione: Paolo Cardillo
Progetto grafico e impaginazione: Puntografica di A. Valenzano
Hanno collaborato: Fabio "Bio Massa" Massa, Marco "Puck" Del Bianco, Diego "Manga" Cortese, Fabio "Bond" D'Italia, Fabio "Shogun" Ravetto, Marco "End" Ravetto, Matteo "MBF" Bittanti, Marcello "Morpheus" Cangialosi.

Corrispondente dal Giappone: Nicolas Di Costanzo
Pubblicità: Laura Meneghin
Tel. 02/66526286

GRUPPO FUTURA

Sede Legale: Via XXV Aprile, 13 - 20092 Cinisello Balsamo (MI)
Direzione, Amministrazione, Redazione e Pubblicità
Gruppo Editoriale Futura S.r.l. Nuovo Centro Direzionale Via XXV Aprile, 39 - 20091 Bresso (MI)
Tel. 02/665261 fax 02/66526222
Stampa: Tiber - Brescia
Fotolito: D.T.P. - Bresso (MI)
Distribuzione So.di.p Via Bettola, 18 - 20092 Cinisello Balsamo (MI)
Spediz. in abb. post. 45% art. 2 comma 20/B legge 662/96 - Filiale di Milano.

Contenuto pubblicitario non superiore al 45%
Registrazione del Tribunale di Monza del 14-1-94 n. 950.

Mega Console possiede i diritti di traduzione di materiali tratti da Sega Saturn Magazine e Nintendo Magazine - Emap Images UK

Abbonamenti: CCP PT per versamenti n. 00269274 intestato a SODIP Angelo Patuzzi S.p.A. - Via Bettola, 18 - 20092 Cinisello Balsamo (MI). Per spedizione cedole di abbonamento SODIP - Casella Postale 7 - 20092 Bresso (MI) - Tel. 02/66030285 - servizio abbonamenti – Fax 02/66030267 - 24h.
Prezzo del numero L. 6.000. I numeri arretrati possono essere richiesti direttamente all'Editore al doppio del prezzo di copertina. Non si effettuano spedizioni in contrassegno. I versamenti verranno indirizzati a:
CCP PT N. 38805206 intestato a Gruppo Editoriale Futura, Via XXV Aprile, 39 - 20091 Bresso (MI), mediante emissione di assegno bancario, vaglia postale oppure tramite versamento sul CCP N. 38805206. L'Editore si riserva la facoltà di modificare il prezzo nel corso della pubblicazione, se costretto da mutate condizioni di mercato. Per questa pubblicazione l'IVA è assolta dall'Editore ai sensi dell'art. 74-1° comma Lettera "c" del D.P.R. N. 633/72 e successive modificazioni.

FIEG Periodico iscritto alla FEDERAZIONE ITALIANA EDITORI GIORNALI

MEGA mail

"SENZA FINE È IL TERRIBILE OCEANO DELLE NASCITE E DELLE MORTI, SUL QUALE SIAMO SBALLOTTATI PER TUTTA L'ETERNITÀ. ATTRAVERSARLO È IMPOSSIBILE PER NOI, SE NON CI IMBARCHIAMO TUTTI SULLA NAVE DI AMIDA"

(INNO WASAN SCRITTO IN LINGUAGGIO POPOLARE DA SHINRAN PER DIFFONDERE LA SUA DOTTRINA INTORNO ALL'ANNO 1200)

La mente umana è un accrocchio piuttosto complesso. I pensieri si ammassano nell'anticamera del nostro cervello e, spesso e volentieri, non c'è modo di trovar loro una degna collocazione. Si comincia così a produrre idee, a inviare messaggi che però necessitano di essere schematizzati, trascritti, allineati, messi in fila uno dietro l'altro. Punti di una linea degno esempio di rettitudine che veicolano un messaggio a volte confuso. Una vera impresa, un po' come salire sui nostri bus: affollatissimi, un vero casino. Vidimare il biglietto è un'impresa degna del miglior guerriero anche perché si finisce sempre con il salire dal lato dove manca quella maledetta macchinetta. Meglio lasciar perdere e fare un bell'abbonamento. Bisogna cercare di evitare inutili code e lasciare che i pensieri fluiscano liberi e si fermino sulla carta un po' come quelle orrende macchie di sugo che, a turno, colpiscono i membri della famiglia quando si mangiano gli spaghetti. Il risultato è tutt'altro che confusionario: una volta finito basta unire i puntini e vedere cosa salta fuori. I giornali di enigmistica sono sempre in cerca di nuovi talenti ed anche noi di Mega apprezziamo più un parere schietto che una tonnellata di crucintarsi. Comunicare per anagrammi può risultare utile ma c'è di meglio per catturare e coinvolgere il pubblico: basta mettersi a ululare e a discutere con la propria controparte alle 5 di notte (magari in un luogo affollato dopo una sana giornata di bagordi), producendo argomentazioni di così alto livello da tener giocoforza svegli tutti i "fortunati" vicini facendo sembrare anche un collasso o un colpo apoplettico una eventualità non così infausta. Niente zucchero oggi baby ma fatti forza, in fondo domani è un altro giorno!

a cura di Fabio "Shogun" Ravetto

Addobbi e Ghirlande...

NATALE A TUTTI I COSTI

A cura di Enrico Tirotta

Caro Fabio,
dopo un'estenuante settimana di autogestione a scuola, ti scrivo dal mio banchetto mentre la professoressa che è costretta a stare nell'aula ha pescato i miei compagni giocare a carte e a me leggere c******e su uno dei diari delle ragazze. Il punto sta proprio qui, infatti potrà sembrarti patetico ma Mario è diventato l'idolo delle ragazze moderne. Altro che Take That o Nek, ormai l'immagine dell'idraulico italiota troneggia un po' ovunque. Detto ciò, anche se potrà parerti strano non ti ho scritto per parlarti delle fan di Mario ma per esprimere un parere sulla missiva di Emanuele Zanardi. Prima di tutto ho trovato il confronto fra i due titoli tanto originale quanto inesistente per i motivi esposti nella tua risposta, pertanto eviterò di ribadire i concetti da te già espressi limitandomi a parlare di uno dei due oggetti della discussione: Final Fantasy 7. Questo è un gran bel gioco ma non è perfetto. Tanto per cominciare appoggio Simon sul fatto che i combattimenti casuali sono particolarmente frustranti durante il proseguo dell'avventura soprattutto prima di arrivare al combattimento con Sephirot (in particolar modo se si incontra una simpatica talpa con una stellina in testa). Oltre a ciò, un difetto che comunque può essere anche plausibile, è la linearità della storia che toglie al giocatore anche il gusto di rigiocare il titolo una volta terminato. Purtroppo con FF7 siamo ancora ben lontani dai tempi di Monkey Island 1 e 2, giochi ancora oggi insuperabili. Per quanto riguarda il sonoro, anche questo è molto ripetitivo durate i combattimenti mentre ho apprezzato molto il motivetto di Casino Canyon davvero molto azzeccato. Rimembrando l'affermazione di Simone sulla struttura di gioco è palese dire che è di classico RPG, basta pensare a come sarebbe stato come struttura di gioco alla Diablo, sicuramente più divertente in quanto si possono pestare i nemici in tempo reale, anche se così si sarebbe andati incontro a dei limiti quali: 1) Battaglie gestite in maniera più semplice. 2) Impossibilità di utilizzare 3 personaggi contemporaneamente. Sperando di essere stato abbastanza chiaro ed esaustivo sull'argomento, chiudo questa parentesi per illustrarti il mercato videoludico durante il periodo natalizio. Premetto che posseggo sia la Play che il Nintendo 64 quindi non ho motivo di lanciarmi in particolari favoritismi. Da molti anni il Natale per le software house è sempre stato legato al concetto di vendite e quindi di maggiori introiti e questo per il fatto che, bene o male, sotto le feste un giochino o due li si compra sempre un po' perché abbiamo una maggiore disponibilità economica e un po' perché solitamente ci si trova di fronte a un buon numero di titoli validi, o almeno questo è quello che è capitato fino all'anno scorso. Quest'anno infatti il nuovo nato di casa Nintendo non vuole tener fede a questa tradizione speculativa, perché? Semplice: a quanto vedo, la cara Sony sta mostrando i denti e la Nintendo si fa soffiare il mercato con Time Crisis, MDK, Tomb Raider 2, FF7, ecc. ecc. ai quali non hanno saputo opporre un degno antagonista da essere citato. Non vorrei essere ripetitivo perciò mi limito solo a chiederti il perché di questa apatia della grande "N": forse hanno qualche asso nella manica oppure si sono rassegnati a lasciare il trono alla "povera" Sony? Ooopss... Purtroppo, Fabio, devo chiudere qui perché è suonata la campanella; infine, anche se in ritardo, colgo l'occasione per fare a te e a tutta i membri della reda' gli auguri di buon anno e, perché no, anche per salutare due miei amici, Bigliocca Marcello e Angiulli Andrea. Bye!

Che Mario fosse diventato uno dei sex symbol più popolari e amati di questo nostro bistrattato secolo era una cosa risaputa e, d'altra parte, l'idraulico italiota ha tutte le carte in regola per fare breccia nel cuore delle pulzelle più esigenti. Per quel che riguarda invece FF7 (a proposito, le recensioni di FF7 su Super Console non erano di Simon ma di Morpheus e Diego...), come ho già avuto modo di esprimere nel numero precedente, non trovo punti di contatto con un gioco come Super Mario quindi, al di là dei gusti personali, mi sembra abbastanza pretenzioso voler condurre un confronto che possa andare al di là dei meri gusti personali. Si tratta di capolavori, ma questo non vuol dire che né Mario 64 né FF7 siano esenti da difetti. Come hai ben sottolineato anche tu nella tua missiva, il titolo Square pur risultando nel complesso molto soddisfacente, presenta una serie di "lacune". Non sono d'accordo sul difetto del sistema degli attacchi casuali. Si tratta di una scelta, di un elemento caratterizzante di un genere. Alcuni potranno definire questa trovata "poco sviluppata" o "eccessivamente semplicistica" ma ciò non toglie che si tratti di un elemento che, di fatto, può essere assunto come caratteristica distintiva, come elemento discriminante. E' un po' come criticare un wargame perché le sue azioni si svolgono a turni e non in tempo reale (o viceversa). Si tratta di un particolare approccio criticabile ma non condannabile a priori. Per questo motivo non mi sembra sensato un paragone con Diablo: la differenza fra le strutture di questi due prodotti è tale che un mix di elementi mi pare

improponibile. Diablo è Diablo, FF7 è FF7 e per questo motivo non mi sento in dovere di spezzare una lancia in favore di un sistema di combattimento a turni piuttosto che di uno in tempo reale. Diverso e concorde con te invece riguarda il discorso sulla linearità della trama. In effetti è vero, la Square ha curato molto i dialoghi e anche la loro funzione è importante dato che vanno ad influire sul come e sul quando gli altri membri del nostro party verranno a darci una mano rendendo così alcune sezioni più o meno ostiche. L'inserimento di diversi filoni, di qualche sottotrama avrebbe però certamente aiutato anche se, viste le notevoli dimensioni del gioco, credo che solo i videoplayer più appassionati si sarebbero sobbarcati l'onere di rigiocarsi ex novo intere sezioni già collaudate per poter affrontare una misera "variante" di secondo ordine. Già il fatto che un gioco abbia di per se una conclusione può considerarsi un difetto poiché, una volta portato a termine, l'impulso che ha spinto il fruitore a intraprendere l'impresa subisce una naturale quanto repentino calo. D'altro canto sarebbe un difetto anche il contrario. Avere uno gioco virtualmente infinito andrebbe contro quel principio naturale per cui tutte le cose devono avere bene o male una fine, bella o brutta, interessante o meno ma comunque quel maledetto "The End" prima o poi dovrà pur comparire. Al contrario si corre il rischio di innescare un processo di assuefazione tipico delle soap opera americane o di alcuni fumetti "made in Usa" dove assistiamo a scene e situazioni ripetute sino allo spasimo che portano il povero utente ad incappare in pericolose crisi da riciclo. Per quel che mi riguarda, credo che il gioco definitivo non esista; sarà sempre possibile trovare qualcosa da migliorare o almeno così spero. Il motivo è che per poter creare il game definitivo non bisognerebbe agire solo su un ipotetico prodotto quanto sul fruitore e, se devo essere sincero, l'idea di trovarmi a giocare, con dei ciuffetti di pelo di pecora che mi sbucano dalle orecchie (DNA andato a male?) non è una eventualità che mi aggrada più di tanto!

Ogni Super Amico è bello a Mamma sua...

LA COMPAGNIA DELLA LANTERNA

A cura di Hyper Cat & CO

Invincibile Shogun, se non sbaglio siete stati proprio voi di Super e Mega a rispondere alla perenne domanda "perché mai i Tie-in sono così scarsi?" dicendoci che le software house devono economizzare i costi di produzione per ammortizzare le spese di licenza. Allora capolavori come X-Men e Marvel Super Heroes come si giustificano? La risposta più ovvia è che la Marvel sta attraversando un periodo di crisi e dispensa licenze come se fossero noccioline. Ciò si evince leggendo le ultime pubblicazioni della casa delle idee, ma se Sparta piange Atene non ride ossia anche la DC ha i suoi problemi che, alla fine, si vanno a riflettere sulla psicologia dei suoi personaggi. Dopo il matrimonio con Mary Jane Watson i problemi dell'Uomo Ragno si sono moltiplicati, Superman era già inguaiato prima di sposarsi con Lois Lane. Il mal comune è tale che le 2 Comic House che per mezzo secolo si sono date battaglia hanno deciso di collaborare alla realizzazione dell'universo Amalgam. Insomma la DC ha bene o male gli stessi problemi della Marvel ma nonostante ciò non ha attuato la stessa roboante discesa in campo videoludico benché abbia altrettante possibilità. Qualcuno si ricorda ad esempio Justice League Task Force? Benché oggi scompaia di fronte alla concorrenza, ai suoi tempi riusciva a reggere il confronto con il primo Street Fighter rispettando al contempo la caratterizzazione dei personaggi (anche se non è proprio corretto che Superman impiegasse così tanto a sconfiggere avversari quali Batman o Green Arrow) come fanno i moderni picchiaduro della Marvel. I beat 'em up certo non ci mancano ma ci piacerebbe poter menare le mani anche con pischelli quali Superman, Wonder Woman, Batman o Green Lantern. Perché no? Anche a poligoni! La nuova veste grafica che trae spunto dalla serie animata di Batman (la più recente) sembra fatta apposta per questo genere di trasposizioni (non che gli americani abbiano mai saputo disegnare meglio dei giapponesi ma i loro ultimi cartoni mi sembrano di una spigolosità incredibile, non vi pare?). A parte tutto, la DC è ancora sotto licenza con la Sun Soft (autrice di picchiaduro di poche pretese ma comunque sufficientemente giocabili)? Abbiamo tentato di scrivere una lettere che uscisse dai soliti schemi, ora lo Shogun ci dirà se abbiamo fatto bene o male.



I costi delle licenze sono effettivamente un problema ma limitare a ciò la causa della scarsa qualità di diversi tie-in mi sembra molto, troppo riduttivo. Inoltre, volendo fare un discorso schiettamente commerciale, buona parte delle conversioni presentano un notevole vantaggio in termini di immagine. In fondo le software house non devono sbattersi per creare qualcosa che debba lottare per farsi un nome. Il titolo (in tutti i sensi) c'è già, l'attenzione del pubblico anche quindi è probabile che, almeno una parte dei fan di un determinato personaggio, si dimostrino ben contenti di sborsare qualche migliaio di lire per un prodotto che ha come soggetto i loro super eroi favoriti. Capita così che, diversi utenti accettino di "passare sopra" a lacune a volte anche evidenti e il fatto che, nonostante i votacci presi su svariate riviste, molte software house continuino ad acquistare costose licenze e a produrre titoli di dubbia qualità deve farci riflettere. E' inutile negarlo o farsi strane paranoie: le case ci guadagnano inoltre così è anche tutto molto più comodo. Non devono sbattersi più di tanto, sanno che anche se il gioco non sarà proprio eccezionale un pubblico lo avrà sempre. Se c'è uno zoccolo duro che ama i video giochi e che è disposto a concedere qualche punto (a volta anche un bel po' di punti) pur di avere la possibilità di impersonare o vedersi opposti ad uno o più dei loro idoli beh, allora è meglio sfruttarli! Diverso (o simile?) è invece il discorso riguardante il successo riscosso dai beat' em up Capcom basati su licenze Marvel che, oggettivamente, non può essere ristretto al semplice basso costo delle licenze. Capcom sa fare i giochi e, probabilmente, anche se non avesse sfruttato la popolarità di Wolvi, Cyclops, Magneto, Ryu, Ken e compagnia bella beh, ci saremmo comunque trovati di fronte a prodotti strutturalmente validi. Magari meno dotati a livello di impatto emotivo (non visivo, DarkStalkers docet) ma ugualmente validi e imponenti dal punto di vista della giocabilità. Credo quindi che l'elemento discriminante sia sempre e solo legato alla abilità dei programmatori e alla voglia della software house di impegnarsi per regalare agli utenti un prodotto valido sotto tutti

gli aspetti. E' il solito discorso delle software house di serie A, B e C ma questa, oramai, è una cosa risaputa.

Fondimi...

TUTTE LE COSE POSSIBILI CON L'AMORE

A cura di Luciano Laurini

Questa lettera ti è stata mandata per augurarti buona fortuna. L'originale è nel New England, USA e ha circolato nel mondo per 9 volte. La fortuna ti è stata mandata. Riceverai fortuna 4 giorni dopo questa lettera a condizione che tu la faccia circolare. Non spedire soldi. Il destino non ha prezzo. Non trattenere questa lettera con te, devi assolutamente liberartene entro 96 ore. Un ufficiale della RAF ha ricevuto 470mila dollari. Jon Eliot ha ricevuto 4 mila dollari e li ha persi perché ha spezzato l'ostona. Nelle Filippine Done Wolan ha perso sua moglie 51 giorni dopo il ricevimento della lettera. Non l'ha fatta circolare tuttavia prima della sua morte ha ricevuto 7 mila dollari. Nota la seguente situazione. Costantino Dion ha ricevuto la lettera nel 1952, ha chiesto alla sua segretaria di fare 20 copie e spedirle e dopo alcuni giorni ha vinto alla lotteria. Carol Dediot un'impiegata ha ricevuto la lettera ma si è dimenticata di liberarsene entro 96 ore. Ha perso il lavoro. Più tardi, dopo aver ritrovato la lettera ne ha fatte 20 copie, le ha spedite e ha trovato un lavoro migliore. Dane Pobuleit ha ricevuto la lettere e non credendovi l'ha buttata, dopo 9 giorni è morta. Per favore manda le copie e osserva cosa ti accadrà nei 4 giorni successivi. La catena proviene dal Venezuela ed è stata scritta da St. Antonio, un missionario del Sud Africa. Siccome la lettera deve girare il mondo devi farne 20 copie e spedirle ai tuoi amici o collaboratori, dopo alcuni giorni riceverai la sorpresa. E' la verità persino se non sei superstizioso. Nel 1897 la lettera è stata ricevuta da una giovane donna californiana ma non era leggibile. La ragazza si era ripromessa di batterla a macchina ma ha aspettato troppo ed ha avuto una serie di disgrazie con l'automobile. Dopo aver ribattuto la lettera, la fortuna è girata a suo favore e la ragazza si è comprata una macchina nuova. Non accusare la gente di averti mandato questa lettera , è il destino che l'ha mandata. Ricordati di non spedire soldi o di ignorare questa lettera. Buona fortuna!

Il fatto che dopo aver ricevuto la tua lettera mi si sia fulminato il monitor del PC immagino che sia solo un caso. Spero tanto che dopo le 25/30 mila copie mandate in giro le cose cambino anche perché la data dei miei esami universitari si sta avvicinando a passi da gigante e, sinceramente, non troverei molto edificante venire colto da un attacco di dissenteria proprio mentre mi accingo a rispondere alla prima domanda!

In Macchina con l'Esperto...

L'ANNOSO PROBLEMA DELLE CONVERSIONI

A cura di Sandro Penna

Carissimo set di coltelli giapponesi (mai vista la pubblicità Shogun?), sono un appassionatissimissimo di videogiochi da molto tempo ormai; ricordate "Zzap" la rivista? E "Videogiochi"? Oggi di progressi se ne son fatti pur ricordando sempre che videogiochi come "Space Invaders" resteranno nella storia, per aver divertito 2-3 generazioni. Ed il mitico Vic 20? Ricordo che io ero piccolino (non troppo però) e nel pomeriggio io ed i miei amici prima di fare il solito incontro di boxe collettivo (giocare a calcio), ci trovavamo tutti insieme a sfidarci che so a "Rock Man" e questo grazie al fortunato possessore del computer che permetteva di farci giocare tutti. I tempi cambiano ma le passioni restano... mi sento quasi un poeta... poesia: I pontili deserti scavalcano le ondate, anche il lupo di mare si fa lupo... hem, scusate, dicevo... ah sì le passioni: sono tanto importanti per l'uomo tanto che Hitler in possesso di questa realtà, riuscì a combinare un tale casino... beh, lasciamo perdere. I videogiochi fanno sognare, divertire, entusiasmare, angosciare, vomitare, e sì perché ce ne sono certi davvero orribili, mi chiedo come una software house trovi il coraggio di mettere in commercio un prodotto scarso... resterà sempre un mistero. Io posseggo un N64 che davvero ritengo una macchina eccezionale, pensate che l'ho attesa per ben 2 anni e più, e dire che l'ho acquistata lo stesso giorno della sua uscita ufficiale è il minimo. Ora non voglio lamentarmi del fatto che l'unico gioco decente per la versione PAL (e non solo) sia Mario 64, e neanche che appunto ci sono pochi titoli... quello che invece me fa encazzà come na belva del monno perduto è il fatto che titoli come il bel Goldeneye 007, o Wild Choppers e chi li seguirà sono proibiti a noi europei almeno fino a quando non decidono, dopo un'attesa tragica, di fare la conversione e magari farla anche male! Caro coltellaccio io ti chiedo: ma tutto questo davvero serve a qualcosa? Molti miei amici s'hanno accattato il convertitore ed acquistano titoli stranieri, c'è chi ha acquistato l'N64 americano fregandosene della garanzia... poi c'è chi vede Mario 64 e dice "Bellissimo"! Davvero... senti mi fai vedere qualcos'altro?! Ed io cosa gli faccio vedere quella stronzata di Guerre Stellari?... ed ecco che il giorno dopo mi chiama il tizio e mi dice "Ciao! Sai, ho deciso di acquistare una Playstation, ci sono mille giochi stupendi ad un prezzo davvero basso... secondo me avresti dovuto fare lo stesso!!", ed io sinceramente potrei ribattere solo con i 64 bit e Mario 64: ma per il resto devo tacere... ripeto, non mi lamento del fatto che non ci sono mille titoli attualmente ma questi asini almeno i titoli usciti altrove perché ci mettono tanto a convertirli?? Soprattutto le versioni americane, e non ditemi che c'è da fare un lavoro assurdo, quando basta un convertitore di plastica per farli girare. Non so se davvero la Nintendo è in fede con noi videogiocatori, non posso che sperare di sì. "Rapetto" grazie dell'attenzione e volevo farti un'ultima domanda: "Pregi e difetti del convertitore con gli integrati, (quello che costa di più) per un N64". Grazie, siete i migliori!!!!!!!!!!!!!!



Nintendo ha sempre condotto le danze in maniera abbastanza anomala. Non si è mai allineata alla massa, anzi, spesso e volentieri ha fatto della diversità il suo elemento distintivo in modo che i suoi utenti potessero avere sempre l'illusione di identificarsi con qualcosa di realmente radicale, con il vero "Quantum Leap". La politica dei "pochi ma buoni" infatti si è dimostrata fino ad ora abbastanza deludente. Inesistente il controllo qualità e spesso sorge il dubbio che, pur di avere qualche titolo in più nella lista delle uscite, Nintendo abbia chiuso non uno ma entrambi gli occhi (mentre i poveri videogiocatori hanno dovuto spesso turarsi il naso per questo). Ultimamente sembrerebbe che i titoli stiano cominciando ad uscire con una certa regolarità, tuttavia il loro valore complessivo è ancora lontano da quel tripudio di grafica e giocabilità sbandierato ai quattro venti al momento del lancio della macchina. Spero solo che per questo non dovremo attendere fino all'avvento del 64DD, una periferica inizialmente non programmata (ricordo per dovere di cronaca la campagna della Nintendo a favore del sistema cartucce in quanto unico formato in grado di superare i limiti del CD e con il quale poter sfruttare la potenza di calcolo della sua console) e che ora sembrerebbe essere diventata il vero cuore della rivoluzione a 64 bit targata Nintendo. Oltre a ciò, il mercato nostrano risente anche di un altro "piccolo" inconveniente. Qui non siamo né in Giappone né in America, e


ATLANTIDE
IMPORTAZIONE DIRETTA
SONY VIP POINT
PLAYSTATION
NINTENDO 64
SATURN
GAMEBOY
0362/238148
RIVENDITORI 330817 - FAX 320801
VENDITA PT AI SENSI DI LEGGE - TUTTE LE IMMAGINI APPARTENGONO AI LEGITTIMI PROPRIETARI - ATTENZIONE: I GIOCHI DA NOI DISTRIBUITI NON SONO SEMPRE IN VERSIONE PAL!
.....VI ASPETTIAMO IN VIA ROSSINI 43 A
SEREGNO (MI)

se da un lato questo ci mette al sicuro da Godzilla & CO e dalla nuova serie di Dallas, dall'altro è innegabile che ciò provochi qualche "leggero" ritardo in termini di disponibilità videoludica. In questo caso particolare i casini saltano fuori quando, dopo aver acquistato la versione ufficiale di una console, ci mettiamo alla ricerca dei giochi. Eh sì, perché anche se l'utente non se ne accorge, la conversione di un titolo è un procedimento molto più complesso di quanto si possa credere, soprattutto quando in campo non abbiamo i produttori diretti (Nintendo, Sega e Sony) ma dei distributori "nostrani", dei giocattolai che, spesso e volentieri, non hanno la benché minima idea di cosa commercializzare e del reale valore dei prodotti che hanno sottomano e che quindi si lanciano in indagini di mercato per stabilire se sia meglio la Sirenetta o Street Fighter 2 optando per la prima a seguito della convinzione che la bella pesciolina potrà infiammare più cuori di Ryu e compagni. Si sa, i bambini sono un bene prezioso ma questo non mi pare un buon motivo per prenderli per fessi. Così, diverse case hanno iniziato a produrre e lanciare sul mercato una serie di adattatori che consentissero a tutti gli utenti di poter superare tutte quelle odiose protezioni che segregano il software di una macchina all'interno dei confini di un singolo paese. Sfortunatamente le software house remano contro, quindi all'uscita di nuovi adattatori fanno seguire protezioni sempre più complesse. In teoria gli adattatori programmabili sono più affidabili in quanto in grado di ovviare da soli a minime variazioni della medesima protezione; detto ciò, non esistono garanzie riguardo l'effettiva e completa funzionalità di un simile prodotto. Al momento non posso darti ulteriori informazioni al riguardo tuttavia, a seguito delle marionate di lettere ricevute, abbiamo deciso di realizzare uno speciale nel quale vedremo di analizzare i vari adattatori attualmente disponibili sul mercato. Spero apprezzerai.

Heroes Reborn...

ANTICO E OSCURO ORDINE DEI SOSTENITORI DEL SATURN

A cura di Massimiliano "Chris Redfield" Redfield

CIAO! A tutta la redazione di "Mega Console", ma soprattutto a te, Shogun. Mi chiamo Massimiliano, e sono sicuramente un appassionato di videogiochi, dico sicuramente in quanto non li compro per vezzo o chissà cosa, ma a me i videogiochi mi fanno strippare. Ovviamente disprezzo i vari pirati & Co. Sono qui come portatore della "verità", e il bello è che non sono l'ennesimo pazzo che si crede Gesù, ma la "verità" che porto io è quella videoludica. Sono un possessore di Saturn, e già posso sentire urla e fischi in lontananza, ma lasciatemi spiegare: ultimamente, è innegabile, questa bellissima console sta subendo un periodo di crisi, ma anche boccheggiando mi sta regalando delle cose ENORMI; ora citerò dei titoli:
- innanzitutto Resident Evil, forse miglior gioco che abbia mai giocato, che sul Saturn, "deboluccio" com'è nel 3D, è riuscito ancor meglio che su PSX (poligoni a parte, i fondali sono più definiti, e poi su PSX manca il "Battle Mode", e non so se c'è l'opzione per il cambio di abiti, due elementi che aumentano la giocabilità di un bel po').
- Layer Section 2: non ho parole, il Saturn spremuto come un limone! Dovrebbero averlo tutti.
- ThunderForce V: ma stiamo scherzando? Ditemi un solo gioco su PSX che gli si avvicini anche di poco (e non venitemi a dire che X2 è la sua controparte Sony perché... Beargh!).
- X Men Vs Street Fighter: sono tramortito. Forse il miglior esempio di conversione da coin-op che abbia mai visto e il miglior titolo di questo genere che abbia mai giocato (qui è questione di gusti ma non venitemi a dirmi che la Play può copiarlo paro paro perché non ci credo).
- Sonic R: e qui si tira in ballo il Nintendo 64. La suddetta macchina infatti non avrebbe certo sfigurato a presentare un titolo del genere che avrebbe sicuramente portato un po' di felicità ai suoi possessori e invece me lo gioco io, sul bistrattato Saturn.

Già questi titoli da soli varrebbero l'acquisto della console ma io sono cattivo (perché la verità fa male, lo so) e vi dico anche: The D, Enemy Zero, DiscWorld 2, World Wide Soccer '98, Duke Nukem 3D, Quake, Sega Touring Car e sono curioso di vedere come saranno i vari Burning Rangers, Panzer Dragoon Saga ecc. ecc. Ora, essendo anch'io del parere che sono i giochi a far vendere una console, già in pochi titoli mi pare di aver rappresentato un valido motivo per acquistare un Saturn (no, non sono pagato dalla Sega per fare pubblicità) ma ne ho trascurati una caterva (tra cui Tomb Raider... Mi sto mangiando le mani per non poterlo giocare... Non è giusto!!!) (ovviamente sto parlando del fatto che sono tutte killer application...) Non sono pochi, mi sembra, e bisogna anche tenere conto del fatto che sono tutti dei titoli recenti... Al contrario di quelli per PSX che, se è vero che ne sforna a centinaia, è altrettanto vero che solo pochi verranno acquistati (dovendo scegliere fra una moltitudine di giochi è logico che si tenda a selezionare solo il meglio) a meno di non essere mostruosamente ricco o mostruosamente masochista. Tirando le somme, il Saturn, pur con le sue lacune nel 3D (ma abbiamo visto che la cosa non è gravissima, vedi Sonic R), è una validissima console e il software in uscita lo sta a dimostrare. Quando anche la Sega e le case produttrici della SW se ne ricorderanno, si assisterà ad un ritorno alla grande sulla scena videoludica (forse sarò un sognatore ma io continuo a sperarci...). Prima di concludere, vorrei anche dire che non è giusto che certi capolavori siano appannaggio esclusivo di Sony. Privarci di Tomb Raider 2 e Resident Evil 2 è un vero atto di sadismo... Comunque, rispetto i possessori di PSX, il mio non voleva essere un attacco ma una difesa di una console che, se ben sfruttata, può ancora fare miracoli. Ciao a tutti e... W il Giappone!



Nonostante la produzione di titoli per la console Sega sia incappata in lunghi periodi di stallo, è indubbio che il Saturn sia comunque una buona console e la "nuova generazione" di prodotti commercializzati in questo periodo ne è un chiaro esempio. Detto ciò, non mi sembra il caso di lanciarsi ora in crociate dato che la situazione in termine di vendite della macchina della grande "S" rimane comunque piuttosto deficitaria (l'unico paese dove Sega la fa da padrone è il Giappone, nel resto del mondo invece la presenza del Saturn è pressoché nulla). Inoltre, anche se potrà sembrare pazzesco, pare che le varie hardware house siano già al lavoro ad una nuova serie di console che, nel giro di un paio di anni, dovrebbero invadere il mercato riaprendo ancora una volta l'eterna lotta per la conquista di nuovi video-utenti. Saturn è una grande macchina, i giochi sono discretamente numerosi e i "pezzi da novanta" che tu hai elencato nella tua lista non possono certamente essere contestati e possono essere considerati come un valido motivo per l'acquisto della console che, oltre tutto, vanta nel suo carniere anche prodotti tipicamente nipponici poco noti qui nel vecchio continente. Apprezziamo quanto il mercato ci fornisce quotidianamente sperando che la mole di titoli in arrivo per la console Sega continui a mantenere standard qualitativi simili a quelli registrati ultimamente. In fondo il passaggio ad un'altra generazione di console potrebbe non essere così lontana e, alla fin fine, credo che il tutto dipenderà da

quanti e quali prodotti queste macchine che ci hanno fatto e ci stanno facendo divertire riusciranno ancora a sfornare.

La Fabbrica delle Idee

ULTRA-DIPENDENTI

A cura di Stefano Vigogna

Redazione di Mega Console, mi chiamo Stefano, ho tredici anni, e vi seguo appena dal numero 40, dal quale sono rimasto profondamente colpito per il livello qualitativo di informazione videoludica che ci proponete, allargando così le frontiere della nostra conoscenza sulla incredibile dimensione dei giochi virtuali. Complimenti a parte, voglio esporvi la mia politica, ossia con chi sto e perché ci sto. Ho posseduto il primissimo NES, che mi ha offerto momenti piacevolissimi, quando ancora prendevo il latte dalla tetta di mia madre (ora invece bevo latte in polvere), e purtroppo ho dovuto sbavare dietro MD, Super NES, Sega Saturn e PSX sino a ieri, quando è uscito il Nintendo 64. Dopo grandi sacrifici (capricci, occhi dolci, corruzione e buone pagelle), sono riuscito a posare quelle mie ansiosissime zampe sulla macchina proveniente dalla dimensione Nintendo, e a posare i miei occhi sul più spettacolare gioco che ho visto durante la mia ampia e avventurosa vita: SUPER MARIO 64, dalla grafica sbalorditiva e di un divertimento eccezionale. Dopo aver raccolto tutte e 120 le stelle per quattro o cinque volte, ho sentito la necessità di comprarmi un altro gioco, Star Wars. Non sarà un capolavoro, ma è uno sparatutto che possiede una bella e buona dignità ed una grafica 3D molto realistica. Ho bombardato il reattore della base spaziale di Xizor (bello l'effetto di luce rosso-nero una volta disintegrato al 100%, eh ?) e, terminato così anche questo gioco, mi sono comprato il favoloso (ma mai quanto MARIO 64) Mario Kart 64. Sono rimasto tuttavia deluso dalla pessima realizzazione non poligonale dei personaggi che, tra le altre cose, si muovono a scatti. Ma del resto neanche il grezzissimo rutto di Dash non appena si faceva del male era poi così piacevole. Non so proprio cosa scrivere sulla letterina di Babbo Natale, e speriamo che, come è successo l'anno scorso, non soffra di emorroidi, ma sono indeciso fra titoli come Turok, GoldenEye, Duke Nukem 64 e StarFox. Quale titolo merita l'acquisto? Avrai comunque capito che sto con la grande N, perché offre qualità grafica migliore e diversi giochi molto belli. Mi pare peraltro quasi insensato paragonare l'Ultra al PSX, ma forse sono uno contro tutto il mondo: mi giro a sinistra e mi sento dire che la console Sony, malgrado non abbia una grafica nettamente peggiore alla metà della velocità, è migliore del 64; mi giro a destra e sento la vocina maligna dell'edicolante che mi dice che il N64 ha la nebbia e che la cartuccia è poco più di una caccola, e per lo più stagionata. E cosa mi offrono come giustificazione? "E' più bello e basta!". Io almeno offro cifre, dati inconfutabili: 32 per 2=64. Ma perché nessuno lo capisce? Perché quando parlo dell'Ultra con i miei amici si aprono in un sorrisetto diabolico? Perché non dormo più la notte? Perché sto lentamente perdendo i capelli (forse devo cambiare shampoo?)? E perché il mio Tamagotchi non muore mai? Spiegamelo te, e ti prego di dire apertamente, oggettivamente e una volta per tutte qual è la migliore console, ma soprattutto: come si fa ad uccidere Tamagotchi? Già che ci sei (e magari domani non più, chissà) mi puoi dire cosa diavolo è il 64DD, quali vantaggi offrirà e quanto costerà? Infine voglio difendere la Nintendo dalle innumerevoli accuse a lei dirette:

1. Un leggero effetto nebbia (difficile tra l'altro a notarsi) è senz'altro meglio del grande clipping all'orizzonte o del paesaggio che appare all'ultimo momento tipico della PSX.
2. Per chi dice che l'Ultra non offre altro che una grafica superiore: cosa vi aspettavate? L'evoluzione del gioco sta principalmente nella grafica, ed il passo della Nintendo è molto ampio, se non altro per la comparsa di quei grossi ed evidenti pixel che nei giochi Sony regnano sovrani.
3. Lo stupore che si può provare nel guardare prima un gioco del SNES e poi uno della PSX, notando una radicale differenza, è dovuta al passaggio del 2D al 3D.
4. La Nintendo, oltre che una grafica migliore, ha regalato il joystick analogico, la possibilità di giocare in 4 ed il rumblepack.
5. I giochi sono pochi lo ammetto, ma una persona non si compra di certo un gioco (scusate la ripetizione) al giorno, e inoltre la scelta può perdersi in non pochi giochi (scusate la ripetizione 2): Mario64, Wave Race 64, Star Wars, MarioKart, Star Fox, Turok, Pilot Wings, Duke Nukem 64, Multi Racing Championship, Top Gear Rally, ISS64, Extreme G, Goldeneye, F1 Pole Position e le vicine uscite di Lamborghini 64, Diddy Kong Racing, Goemon, Rev Limit, Aero Gauge, ecc...
6. E poi, in fondo, sono convinto che la capra sotto la panca non crepa, ma crepa di sopra perché è qui che la gente si siede, e non sotto.

Ti ringrazio se mi pubblichi, ti faccio i miei complimenti se mi dai ragione, ti saluto in tutti i casi.

Le critiche rivolte alla console Nintendo poggiano su basi tutto sommato solide e, anche se spesso e volentieri si incappa in lettere di fanatici che poco spazio offrono ad un dialogo schietto e sereno, è anche vero che l'ultimo nato in casa Nintendo presenti dei limiti tutt'altro che trascurabili. E' inutile starsela a menare, la grande "N" ha commesso più di un errore con la sua macchina altrimenti, ragione vuole che avrebbe raggiunto volumi di vendite paragonabili a quelli dei suoi diretti concorrenti. Certo, Nintendo era partita benissimo producendo un capolavoro come Mario, un gioco come non se ne erano mai visti poi, però si è lasciata via via andare. Si è addormentata regalando ai suoi utenti un ristrettissimo numero di giochi, molti dei quali di scadente qualità. Il sogno del Dream Team, dei pochi ma buoni, di una scelta



WORK ON ME...

L'interesse per quel che concerne l'ambiente videoludico è una costante dei nostri lettori, ultimamente però abbiamo ricevuto una notevole quantità di lettere di ragazzi che ci chiedevano come fare per entrare a far parte dei ranghi di Mega. Beh, qualità particolari non ce ne sono. Bisogna possedere un computer per scrivere i testi (e possibilmente un modem), una o più console, conoscere l'italiano (cosa da non sottovalutare) e infine essere animati da una fervida passione per quello che, per noi, è ben più di un mero passatempo. Naturalmente sto parlando del Subbuteo ma anche i videogiochi non sono male quindi se vi riconoscete in questa sommaria descrizione non dovete far altro che inviarci una vostra recensione (possibilmente su disco ed in formato Word) di un titolo uscito di recente. Non vogliamo dare a nessuno false speranze, al momento infatti la redazione è al completo però non si sa mai. Se amate i videogiochi e volete rischiare, noi saremo ben contenti di ricevere e valutare insieme agli altri lettori di Mega le vostre opere. Avanti guys, al lavoro e che lo sforzo sia con voi!

limitata di prodotti che però avrebbero dovuto essere tutti validi si è dimostrata fino ad oggi una chimera, una mera panzana che ora i possessori di altri sistemi utilizzano nelle loro dissertazioni e, sovente, appare difficile opporre una degna resistenza. Di killer application che possono spingere all'acquisto della macchina non è che ce ne siano poi molte. Mario 64, ISS64, Diddy Kong Racing e Mario Kart sono infatti gli unici prodotti distintivi mentre il resto della produzione si trova a dover lottare con titoli non solo strutturalmente molto simili ma a volta anche meglio realizzati. Titoli come StarFox 64, San Francisco Rush, Duke Nukem per quanto curati non offrono nulla di radicale. Giochi analoghi se non identici sono disponibili sia su Saturn che su Play con il vantaggio di poter fruire di una softeca nettamente più estesa. A conti fatti Saturn e Play vantano tutt'oggi una selezione di titoli non solo numericamente superiori ma, a mio modesto modo di vedere, anche qualitativamente migliori, il che non è poco. Buona parte dei titoli da te elencati possono essere acquistati più per disperazione che non per una loro effettiva qualità e, onestamente, credo che anche alla Nintendo siano rimasti un po' di melma vedendo la qualità media dei prodotti realizzati per la loro console. Detto ciò, questa mia risposta non vuole essere assolutamente una condanna della macchina. Penso che il Nintendo 64 possa offrire ancora molto (anche perché fino ad ora non è che abbia fatto vedere un gran che) e, sinceramente, spero di poter assistere in futuro non troppo remoto ad un incremento dei titoli in uscita, ad un migliore rapporto qualità/quantità oltre a migliorie in campo grafico. Eh sì, perché, ad essere del tutto franchi, non è che la Nintendo ci abbia poi stupito neanche dal pdv della qualità tecnica dei suoi prodotti. L'effetto nebbia da te citato spesso e volentieri non è così "leggero", inoltre capita sovente in alcuni giochi di incappare in rallentamenti o in altre imperfezioni grafiche imperdonabili per una console che avrebbe dovuto essere l'ottava meraviglia. Quello che in effetti possiamo dire del Nintendo 64 è che fino ad ora si è dimostrata una buona macchina che però non ha ancora dato prova di nessuna delle sue qualità. I giochi sono pochi, la loro qualità media è bassa. Il 64DD potrebbe risolvere la situazione? Forse sì, tutto dipenderà da come e in quanto tempo verrà sfruttato.



LETTERAME ASSORTITO

Il mercato videoludico è sempre in fermento. Lo yogurt non conta. Il 64DD sarà la rivoluzione del mercato videoludico almeno fino all'uscita di un nuovo sistema. La Nintendo era in anticipo sulla nuova generazione di console ed allora ha deciso di aspettare con calma di farsi raggiungere dalla concorrenza. Nagano Winter Olympics è meglio sul Nintendo che sulla Play. Anche le domande ed i quesiti più arditi non mancano, in fondo se Shigeru Miyamoto e consorte sono giapponesi com'è che il loro figlioletto Mario è un americano di origine italiana?!?! Che si tratti di un tradimento? Inoltre quand'è che esce Sonic? Avremo mai una Black Belt per tenerci su i pantaloni? Insomma per queste e altre domande scrivete, scrivete, scrivete.

Posta (Stra)Ordinaria	**Mega Mail - Mega Console** **Via XXV Aprile, 39** **20091 Bresso (MI)**
Telefono	**02 - 66526289** **martedì dalle 14 alle 16** **per info varie** **giovedì dalle 14 alle 17** **per trucchi e soluzioni**
Fax	**02 - 66526222** **specificare Mega Mail**
E-Mail	**f.ravetto@agora.stm.it**

Talking about...

AD PERSONAM

A cura di Night Tiger

Caro Shogun,
innanzitutto ti ringrazio per aver preso le mie difese dalla missiva che ha mandato Enrico Tirotta, e vorrei puntualizzare un paio di cose. Allora, prima di tutto non ho detto che Mario 64 fa schifo perché ci sono degli effetti di clipping e bad clipping, ma intendevo dire che la Nintendo, prima ha fatto la grande facendo vedere varie foto di M64, dicendo che solamente la grafica era rivoluzionaria, ma sin dall'inizio, quando si muove il faccione di Mario, si può notare che i poligoni si mischiano tra loro come il Nesquik e il latte. Poi personalmente trovo il titolo della Nintendo non divertente sotto altri punti di vista, uno dei quali è cadere nella noia più totale, perché si è così liberi, che arrivati a un certo punto non si sa più cosa fare. Quello che conta in un videogioco è il divertimento, non la grafica o il sonoro. E' come quella pubblicità della Sprite, rifatta al caso nostro: "La grafica è zero, la giocabilità e tutto". Certo che se un gioco ha sia l'una che l'altra cosa, questo non fa male, tant'è vero che ultimamente le software house che producono software per N64 pensano solo al lato puramente visivo. Ora cosa succede, quando questo accade per PS-X, allora ce ne freghiamo perché abbiamo a disposizione più di 300 titoli, quando questo accade a voi, invece dovete preoccuparvi, perché ci sono pochi titoli per la vostra console. Altro esempio che posso prendere di mera grafica è, se mi permettete, Mario Kart 64. Io, ai tempi dei 16 bit, giocavo con mio fratello 24 ore su 24 con questo titolo (SMK) e il divertimento non finiva mai, quando ho giocato alla versione del N64 (ricordo che io ci gioco da un mio amico, che praticamente ha tutti i giochi) anche se abbiamo giocato in quattro, sia nel versus che nella modalità di gara, non mi sono divertito come quando giocavo con lo SNES; ricordo che non sono un malinconico, ma vuoi per la grafica che non ti dà senso di velocità, vuoi perché i colori sembrano tipo pastello ed alcune volte non se ne capisce niente, non mi sono divertito. Per concludere vorrei puntualizzare sulle periferiche per upgradare la console. Come ha detto Shogun, quasi tutte le periferiche per upgradare le console si sono rivelate, vera fuffa. Anche l'adattatore GB-SNES non ha fatto il successo che si ci aspettava, l'unico upgrade che sembra abbia fatto successo è la cartuccia di espansione RAM del Saturn. Ormai tutto è finito, siamo nel 98, e fra poco vedremo le nuove console che, speriamo, non portino solamente miglioramenti hardware ma che facciano "maturare" i giochi.
Ciriciao

MEGA expert

Rapidi, veloci, scattanti. Come quando ci si appresta a prendere l'ultimo CD dallo scaffale dal Mega Store che avete sottocasa mandando in bestia il poveretto che è sceso dalle montagne per cuccarsi l'ultimo hit di "Mr Bruscolo e le sue Fosse (Biologiche)". Ma voi niente, cicca. Volete che quest'opera d'arte, questo pezzo di storia dell'umanità sia vostro. Lo desiderate ardentemente ma... Non oggi. Così aspettate che il poveretto si allontani quindi reinfilate il dischetto lucente nel suo scaffale. Ormai sono 6 mesi che fate così! La volete piantare sì o no che poi il poverino se la prende con me. Mi telefona e io non riesco più a dormire! Eccheccavolo, impegnatevi in qualcosa di più produttivo come, non so, mandarci qualche bella letterina di domande. Qui in reda' siamo sempre ansiosi di ricevere le vostre epistole quindi dateci dentro e, mi raccomando, pensate al povero Egidio prima di prendere un CD!

a cura di Fabio "Shogun" Ravetto

Posta (Stra)Ordinaria **Mega Expert-Mega Console**
Via XXV Aprile 39, 20091 Bresso (MI)

E-Mail **F.Ravetto@agora.stm.it**

Gent.ma redazione,
mi chiamo Giovanni e praticamente da circa 15 anni mi dedico alla cultura dei videogames apprezzandone l'incessante sviluppo soprattutto in questi ultimi tempi. [...] Mi sono riavvicinato "massicciamente" alle cosiddette console domestiche da qualche tempo ed è proprio a questo riguardo che vi scrivo: vorrei infatti sapere dai vostri luminari se alcuni fra i videogame del passato da me idolatrati siano reperibili e, nel caso di risposta affermativa, dove e per quale console. In realtà questo dilemma non affligge solo il sottoscritto ma un gruppo di appassionati di cui faccio parte. Di alcuni di questi giochi posso dirvi il titolo preciso, di altri non me lo ricordo. Vi prego non lasciatemi divorare dall'atroce e interminabile ricerca: "Li troveremo o no?"
1) Il primo gioco è Ghouls'n'Ghosts. Sapete se uscirà per PSX, SAT o N64?
2) Il secondo è Off-Road.
3) Il terzo è Popeye.
4) Il quarto è Golden Axe nei volumi 1, 2 e 3.
5) Double Dragon.
6) Dungeons & Dragons
7) Ghosts'n'Goblins
8) Shinobi
9) Rygar
Saluti...
Giovanni Verazza

1) Conversioni di G&G sono uscite su MD, SuperGrafix (PC-Engine 16 bit), SNES (anche se si trattava di una versione "riarrangiata"), C64, Amiga ed Atari ST. Per quel che riguarda le nuove console pare che Capcom potrebbe convertire il gioco per N64 ma, al momento, non c'è nulla di sicuro.
2) Non mi sembra di aver mai visto questo titolo su console (potrebbe essere uscito su MD ma non ne sono sicuro). Di certo ne esistone delle versioni per Amiga ed ST.
3) Beh, qui andiamo davvero indietro. Se ti fa piacere puoi giocarci su Nes, C64 e Spectrum.
4) MD. Esiste anche un picchiaduro uno contro uno con i personaggi della saga uscito tempo addietro su Saturn. Nulla di eccezionale (rivedendolo oggi) ma almeno si lascia giocare.
5) Amiga, ST e MD.
6) Se ti riferisci alla collection con i titoli Capcom dovrebbe uscirne una versione per Sat. Altro non so.
7) C64?
8) Master System, PC-Engine più una versione potenziata per MD.
9) Lynx
Purtroppo ho dovuto tagliare qui la tua lista per ovvi problemi di spazio. Dai tuoi "schizzi" sono anche riuscito ad individuare parte dei titoli dei quali non conoscevi il nome. Se possibile vedremo di completare la lista sul prossimo numero.

Grandiosa Redazione di MegaConsole,
vi scrivo nella speranza che voi possiate risolvere un dubbio che mi attanaglia, e cioè:
com'è Clayfighters 63&1/2 x N64?!(ho visto che è uscito in versione pal)
Vi pregoooooo,
rispondetemi.
Anticipatamente grato
Carlo "P-chan" Novarese

Non si tratta certo di un capolavoro. La grafica statica non è male tuttavia il gioco concede diversi punti a livello di animazioni inoltre la giocabilità ed il sistema di mosse per quanto immediato non vanta lo stesso spessore dei mostri sacri di questo genere. Al momento deve ancora esse realizzato un picchiaduro degno di questo nome su N64. Per la cronaca il miglior prodotto di questo genere attualmente disponibile è Hiryu No Ken Twin (vedi rece a pag. 42).

Caro Fabio, buongiorno. Sono un ventottenne appassionato di videogames nonché lettore di Mega Console. Premetto che la mia principale fonte di gioco è un nevrogeno PC...
Comunque a Natale sono stato omaggiato di un bel Nintendo 64 Euro. So che i giochi Usa e Jap escono prima, ma essendo in primis un utente PC questo non mi spaventa, vorrei però avere qualche informazione sulla futura presenza di giochi "protetti" come il lodato Yoshi's Island, che mi dicono non funzi con adattatori neanche chippati...
Ecco le mie domande:
1) Sarò costretto a rinunciare per sempre ai giochi import ?
2) Zelda 64 uscirà in versione Euro ?
3) I titoli Euro sono censurati rispetto ai titoli Jap o Usa ?
Ciao da Paolo Fanin

1) No, in fondo la speranza di un adattatore che funzioni in maniera accettabile c'è sempre.
2) Probabilmente sì, non so però dirti a distanza di quanto dalla versione "originale".
3) Visto che spesso si tratta di conversioni dalle versioni americane, sì. Inoltre anche qui da noi non ci vanno mica leggeri: più che altro usano l'ascia. Comunque il caso più clamoroso rimane un gioco americano derivato dal tuo caro PC: Duke Nukem 64, per altro davvero bello.

Carissimo Shogun, sono, da 8 mesi, un felicissimo possessore di N64 e seguo accanitamente la vostra rivista dal n° 31. Ti invio questa lettera per chiederti alcune informazioni sulle date di uscita di alcuni giochi e altro:
1) Vedremo mai un seguito di Mario64 per 64DD?
2) Quanto tempo passerà tra l'uscita di Zelda 64 e Zelda 64DD?
3) E' vero che la data di uscita di Banjo-Kazooie ha subito uno slittamento? Se sì, sapresti dirmi approssimativamente quando uscirà?
4) Quanto costerà in media un gioco per 64DD?
5) Su alcune riviste gira la voce che Tekken 3 uscirà su N64. E' vera la notizia?
Bye,
Massimo Lorusso

1) Un Mario 2 (sono curioso di vedere come lo chiameranno; Mario 128?) è già in programma. Al momento non esistono ancora date di uscita precise anche se, dalle informazioni in nostro possesso, si dovrebbe trattare ancora di un titolo su cartuccia.
2) Dipende quanto ancora la Nintendo farà slittare il 64DD (per adesso la data è giugno). Detto ciò mi accontenterei di poter giocare in tempi brevi con la versione su cartridge.
3) Posticipato a data da destinarsi (giugno?).
4) A detta della Nintendo il prezzo dovrebbe aggirarsi sulle 100.000 lire. Ovviamente stiamo parlando di versioni distribuite ufficialmente. Per il mercato parallelo è probabile che i prezzi saranno un po' più alti.
5) No.

Caro Shogun, sono Fabio e ho delle domande che riguardano il Saturn. Dunque:
1) Sto per acquistare un Saturn Pal. Credi che sia sbagliato fidarsi del mercato Euro? Chi è in testa elle vendite in Europa? Quanto è grave la situazione della macchina da noi?
2) Se compro un Saturn universale e lo faccio modificare per utilizzare tutti i giochi è garantito? In che modo la console cancella la memoria con la cartuccia?
3) Alcune persone mi hanno consigliato di comprare la versione Pal dicendo che in commercio c'è un adattatore sul quale si possono attaccare le cartucce di espansione; è vero?
4) Perchè la Sega of Europe non importa la Ram Card?
5) King of Fighters '96 uscirà in versione Pal come il '95? Funzionerà con la cartuccia del precedente o senza?
6) Usciranno mai in versione Pal: Fatal Fury Real Bout, Metal Slug, Samurai 3, Cyberbots, ThunderForce V, D&D Collection e la Street Fighter Collection?
7) E' prevista la conversione di King of Fighters '97 per Saturn?
Salutoni...
Fabio

1) Non è sbagliato fidarsi del mercato Euro. Saturn ha dei buoni adattatori che gli consentono di utilizzare i giochi provenienti da tutti i paesi. Tieni solo conto che prendendo una macchina Pal non potrai utilizzare i giochi dotati di espansioni di memoria a meno di non far eseguire la modifica interna. In Europa è in testa la Play. Per quel che riguarda la situazione del 32 bit Sega da noi, beh diciamo che non è delle migliori.
2) Se intendi garantito da Sega la risposta è no. Detto ciò informati, è probabile che tu possa comunque ottenere una garanzia dal negoziante che ti vende la console. La macchina cancella la memoria interna quando passi (in caso di modifica interna) da un sistema operativo all'altro.
3) Non mi risulta. L'Action Replay Plus è una buona cartuccia studiata principalmente per le gabole. Se la cosa non ti interessa risparmia i soldi e buttati su adattatori meno costosi.
4) Non è tutto finito! Prova a dare un'occhiata alle news di questo numero...
5) Temo che KoF '96 sia stato definitivamente cancellato nella sua incarnazione europea. Se la cosa ti può consolare comunque avresti avuto bisogno di una nuova cartuccia.
6) No, forse, no, forse, no, no e no.
7) Sì.

MEGA news

E' tempo di purghe in casa Sega. La non ottima situazione internazionale del Saturn ha dato il via a numerosi licenziamenti e non solo ai bassi livelli. I lavori di pulizia sono iniziati appena dopo natale con l'allontanamento di quasi cento impiegati di Sega of America e più recentemente con venti di Sega of Europe. I settori più colpiti sembra siano le pubbliche relazioni, lo sviluppo ed il marketing. Il motivo di questi licenziamenti sembra sia una decisione di Sega Enterprises di congelare temporaneamente l'improduttiva divisione americana attendendo lo sviluppo della nuova console. Recentemente siamo anche venuti a sapere della sostituzione del presidente di Sega Enterprises, Hayao Nakayama, con il presidente di Sega of America e vicepresidente di Sega Enterprises Shoichiro Irimajiri. A questo punto è in dubbio anche la posizione del capo della divisione addetto allo sviluppo delle terze parti Bernie Stolar, estremamente impopolare tra sviluppatori ed distributori. C'è persino chi lo accusa di essere una delle cause del fallimento del Saturn in America. Resta ancora da vedere quali siano le reali capacità del nuovo presidente Irimajiri. Esperti del settore ritengono che la situazione in Giappone non dovrebbe peggiorare e che addirittura vi sarebbero piani per un rilancio della macchina all'estero. L'arrivo in Occidente dell'espansione da 4MB potrebbe essere uno di questi...

a cura di Diego Cortese

UFFICIALE! LA CARTUCCIA DA 4MB DISTRIBUITA IN EUROPA!

Gli accordi tra Capcom e Sega che vi avevamo annunciato il mese scorso hanno dato i loro frutti. La potente e versatile cartuccia verrà venduta in Europa assieme alla versione ufficiale di **X-Men vs Street Fighter**. Il costo complessivo del gioco dovrebbe aggirarsi intorno alle centoquarantamila lire Grazie alla suddetta cartuccia, il Saturn può godere di conversioni impossibili da realizzare su PlayStation. La versione di **X-Men vs Street Fighter** per la console Sony sarà infatti un altro tipo di gioco concettualmente simile ai picchiaduro della serie **King of Fighters**. Se Sega of Europe gioca bene le sue carte, questa nuova cartuccia potrebbe infondere nuova vita al Saturn in Europa. Data la compatibilità della periferica con i giochi funzionanti con la vecchia cartuccia, sarà inoltre possibile l'adattamento dei titoli SNK fino ad ora rimasti una esclusività del mercato nipponico. La versione ufficiale di **X-Men vs Street Fighter** sarà disponibile a partire da marzo.

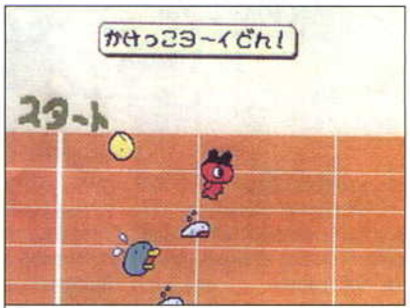
SEGA WORLD

Sega si appresta a lanciare sul mercato una scheda Model 3 migliorata per i suoi coin-op. Model 3 Step 2 vanta un nuovo chip Power PC 603ev dotato di una cache molto più ampia rispetto alla precedente versione del processore. La frequenza del clock è stata inoltre portata da 100 Mhz a 166 Mhz. Il numero di poligoni al secondo gestibile dal nuovo hardware è addirittura raddoppiato raggiungendo i due milioni mentre la memoria è rimasta a 8MB. I primi giochi ad utilizzare questa scheda sono **Harley-Davidson and L.A. Riders** (vedi preview a pag. 36), **Virtual On 2: Oratorio Tangram** e **Fighting Vipers 2**. Si vocifera inoltre di un nuovo sparatutto con light-gun pronto al 60% di cui non si conoscono però né i dettagli né il nome. SNK ha rivelato che, tra i giochi che presenterà all'AOU Show, fiera di coin-op che si terrà al Makuhari Messe il 18 e 19 febbraio, ci sarà **Metal Slug 2** . Sembra inoltre che la conversione casalinga del gioco per Saturn e PlayStation sia già stata confermata. Nonostante Kouki Hayamizu (direttore delle operazioni asiatiche di SNK) abbia recentemente affermato che **King of Fighters '98** sarà bidimensionale, voci insistenti provenienti da Internet affermano che il gioco sarà poligonale. Queste indiscrezioni sarebbero nate da un articolo apparso sui numeri 209 e 210 dell'autorevole rivista giapponese Gamest che conteneva immagini in 3D dei personaggi del suddetto picchiaduro. Lo scopo di questo articolo sembra sia stato quello d'illustrare come apparirebbe **KOF '98** su Hyper Neo Geo. L'estrema vicinanza della rivista con SNK potrebbe far supporre circa l'esistenza di un reale progetto di sviluppo o almeno un tentativo della casa di Osaka di tastare il mercato. Cercheremo di fornirvi nuovi dettagli al riguardo il prima possibile. Warp ha dichiarato che **D2** sarà un'esclusiva della console Sega. Il gioco consisterà in un'avventura poligonale interamente in tempo reale, concettualmente simile quindi a **Bio Hazard/Resident Evil** di Capcom. La data di completamento del gioco rimane però ancora un mistero. Bandai ha annunciato l'avvio dello sviluppo di una versione Saturn del suo famigerato **Tamagotchi**. Il gioco non sarà semplicemente una simulazione di crescita ma conterrà nuovi elementi non presenti nelle altre versioni. **Shining Force III**, del quale trovate la recensione completa a pag. 70-71, verrà adattato per il mercato occidentale. L'uscita in America avverrà entro maggio, la versione europea dovrebbe seguirla a ruota. Non è noto però se verranno adattati anche i già annunciati due episodi aggiuntivi del gioco. In Giappone **Shining Force III: Scenario 2** verrà distribuito a partire da questa primavera mentre **Shining Force III: Scenario 3** non uscirà prima di quest'estate. Sega Enterprises ha fissato per marzo l'uscita dell'attesissimo **Sakura Taisen 2**. I dettagli rimangono però in gran parte ignoti. Concludiamo con una notizia che può interessare gli appassionati di animazione giapponese. In primavera uscirà per Saturn un'avventura grafica ispirata alla serie televisiva **Girl Revolution Utena**. Dalle prime informazioni sembra però si tratti del classico digital comic con giocabilità zero.


Sakura Taisen 2



Tamagotchi



Tamagotchi

SEGA AFFILA LA SUA KATANA

Dopo una serie infinita di voci e storie inventate è emerso un nuovo nome per la console a 128-bit Sega, questa volta si spera più duraturo degli altri. Katana, questo è il suo nome, potrebbe addirittura essere presentato ufficialmente al prossimo Tokyo Game Show (Tokyo, 20/22 marzo). Secondo alcune indiscrezioni, al momento del lancio vi saranno due versioni della console disponibili, ovviamente perfettamente compatibili tra loro. Una verrà prodotto da Sega mentre la seconda verrà realizzata dalla NEC, ditta a cui si deve la realizzazione del chipset grafico della macchina.



Per quanto riguarda lo sviluppo dei, giochi sembra che Sega sia già al lavoro sulla conversione di alcuni dei suoi più recenti coin-op, primo fra tutti **Virtua Fighter 3**. Inoltre, molte altre case si sono dette interessate allo sviluppo di giochi per la nuova macchina Sega. Quando le loro intenzioni diverranno reali, il *Third Party* di Katana sarà composto da Capcom, Konami, Game Arts, Imagineer, Electronic Arts, Midway, Acclaim, Adeline, Argonaut, Climax, Core, Epic Megagames, Fox Interactive, Gremlin, Id Software, Kalisto, Lobotomy, Shiny. Una schiera ben nutrita che consentirà a Katana di possedere le conversioni dei migliori coin-op in circolazione. A quanto ci è dato sapere, la macchina verrà distribuita in Giappone entro Natale seguita a ruota dagli USA e dall'Europa.



POCKET FIGHTER

Il parodistico picchiaduro ad incontri di Capcom è in fase di conversione per Saturn. Il gioco, che gode di una notevole popolarità in Giappone, utilizza un sistema di controllo ispirato a quello di **Street Fighter** ma molto più semplificato. Vengono usati infatti solo tre tasti rispettivamente per calci, pungi e mosse speciali. Collezionando le gemme che appaiono nel gioco si possono potenziare gli effetti dei propri colpi speciali. La versione Saturn del gioco utilizzerà la cartuccia di espansione da 4Mb, attendetevi quindi una conversione particolarmente fedele e prima vi tempi di caricamento.







VAMPIRE SAVIOR

Capcom ha diffuso le prime immagini della versione Saturn di **Vampire Savior**. Il terzo capitolo della saga di **Darkstalker** godrà, come previsto di una conversione perfetta grazie alla nuova cartuccia da 4Mb. Non è ancora chiaro se la versione Saturn conterrà gli upgrade presenti in **Vampire Savior 2**. E' comunque improbabile che Capcom si lasci sfuggire la possibilità di commercializzare una nuova versione del gioco, che magari includa più capitoli della saga, inserendo tutti i personaggi presenti in entrambe le versioni. **Vampire Savior** dovrebbe venir distribuito in Giappone entro questa primavera.

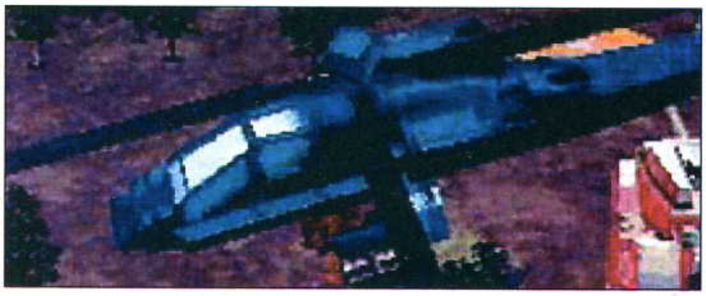





GUN GRIFFON 2

La simulazione robotica **Gungriffon**, uscita nel 1996, ha goduto di un successo più che discreto in Giappone. Per questo motivo Game Arts ha deciso di realizzare un seguito che, a giudicare dalle prime immagini, sembra ancora più completo e realistico. L'ambiente di gioco è ora interamente in 3D, edifici ed ostacoli compresi. Tutti i mezzi presenti nel gioco godono di complesse animazioni, compresi i veicoli che non prendono parte alla battaglia come vetture civili e treni. L'interfaccia di gioco è stata radicalmente modificata in modo da fornire maggiori informazioni al giocatore. L'innovazione più interessante è però l'introduzione di una modalità multi-giocatore che consente di scontrarsi con un amico utilizzando svariati veicoli. **Gungriffon 2**, al momento distribuito solo per il mercato giapponese, verrà venduto a partire dal mese di aprile.





MARVEL VS CAPCOM

Sono stati finalmente rivelati i dettagli del nuovo picchiaduro ad incontri Capcom appartenente alla serie Versus. **Marvel vs Capcom** include quindici personaggi giocabili più una ventina di sub-character che aiutano il giocatore durante il combattimento. Il numero delle volte in cui è possibile chiamarli dipende dalla forza del personaggio. Grazie al Variable Cross System è ora possibile giocare con due personaggi contemporaneamente sullo schermo. Questa nuova opzione di gioco rende la conversione casalinga del gioco una esclusiva Saturn a causa della grande memoria richiesta. Tra i nuovi personaggi introdotti nel gioco abbiamo Morrigan, Captain Commando, Rockman, Strider Hiryu, Jin Saotome (**Cyberbots**), Venom e War Machine. Tra l'ampio schieramento dei personaggi di supporto figurano Arthur (**Ghosts'n'Goblins**), Guile, Ibuki, Sakura, Cammy, Anita e The Mighty Thor. L'uscita nelle sale giochi nipponiche ed europee dovrebbe essere imminente. Nessun dettaglio è stato invece fornito riguardo eventuali conversioni.












PHANTASY STAR COMPILATION

Sega Enterprises ha recentemente annunciato la prossima pubblicazione di una compilation comprendente tutti gli episodi della popolare saga **Phantasy Star**. I giochi dovrebbero essere identici alle versioni 8 e 16-bit, anche dal punto di vista grafico. Alcune voci affermano che le musiche subiranno un riarrangiamento in modo da consentirgli di godere delle migliori capacità audio del Saturn. Nessun dettaglio è stato ancora fornito riguardo sia la data di uscita sia un suo eventuale adattamento al mercato occidentale.







DRAGON FORCE 2

Sega ha distribuito le prime immagini di **Dragon Force 2**. Il sequel del popolarissimo Action RPG vanta una meccanica di gioco più complessa che consente l'utilizzo di truppe miste. Non è ancora noto se ai soldati sia consentito colpire bersagli che non siano allineati davanti a loro, difetto che impediva di sfruttare appieno le proprie truppe nella passata edizione. Dal punto di vista grafico le migliorie sono numerose. I fondali appaiono molto più curati e dettagliati. I personaggi invece sono caratterizzati dalla medesima bassa risoluzione del primo episodio. **Dragon Force 2** sarà distribuito in Giappone a partire da Marzo. Una eventuale conversione per il mercato occidentale appare per il momento incerta.









MEGA news

Come molti avranno sicuramente appreso attraverso i mass media, il 16 dicembre 1997 il sogno di Yamauchi stava per essere rovinato dagli occhioni un po' troppo grandi e brillanti di Pikachu. 615 bambini giapponesi sono stati ricoverati in seguito ad attacchi di epilessia dopo aver visto un episodio della serie animata televisiva ispirata a Pocket Monster, un anime che vantava fino a quel momento il 15% di share. E' la fine della popolarità del gioco su cui si basa tutta la futura strategia di marketing Nintendo? La grande "N" è fiduciosa al riguardo ed afferma che la serie non ha alcuna relazione con il gioco, a parte l'utilizzo degli stessi personaggi. In effetti le vendite di Pockemon per Game Boy non hanno accennato a scendere nemmeno dopo questo incidente. Una sorte differente sembra sia toccata alla serie televisiva, prontamente ritirata dal mercato per poi essere distribuita solo per il mercato dell'home video. La mania dei Pockemon non accenna quindi a diminuire, anzi minaccia anche di espandersi in America dove presto sarà trasmessa, non senza cambiamenti, l'infausta serie televisiva. Il piano d'invasione dei piccoli mostri progettato da Yamauchi si sta tramutando lentamente in realtà...

a cura di Diego Cortese

DEADLY ARTS

Giunto ormai a pochi mesi dalla sua uscita, il picchiaduro poligonale Konami inizialmente conosciuto come **Battle Dancer** e poi come **G.A.S.P. Fighters NEXTreme** si chiama ora **Deadly Arts**. Il gioco vi consente di combattere con dodici diversi personaggi caratterizzati da uno stile anime. Ogni combattente è interamente personalizzabile e memorizzabile su cartuccia per utilizzarlo negli incontri con gli amici. E' possibile modificare l'aspetto e le caratteristiche fisiche, queste ultime migliorabili mediante addestramento. I fondali saranno interattivi, potrete quindi spaccare la testa di un vostro avversario contro una macchina oppure schiantarlo contro un muro. Le animazioni sono state interamente realizzate mediante motion capture, il che ci consente di sperare in una buona fluidità dei movimenti. La versione giapponese del gioco dovrebbe essere imminente mentre quella occidentale sarà ultimata entro questa primavera.





ACCLAIMSPORTS SOCCER

La nuova simulazione calcistica dei Probe, già nota come **Ultra Soccer**, ha subito un cambiamento di nome oltre che alcune modifiche nella meccanica di gioco. Acclaim sostiene che il suddetto team di sviluppo è rimasto impressionato dalle caratteristiche tecniche di **International Super Star Soccer 64** (era ora...) e ha intenzione di rendere il gioco migliore del titolo Konami. Le immagini della versione non completa rivelano caratteristiche grafiche di alto livello che lasciano ben sperare circa la qualità del gioco finale. Nessun dettaglio è stato al momento rivelato circa la struttura di gioco. L'uscita di **Acclaimsports Soccer** avverrà contemporaneamente in America ed in Europa verso la fine dell'anno in corso.





NHL BREAKAWAY '98

Sviluppato dagli Iguana West, un tempo conosciuti come Sculptured Software, **NHL Breakaway '98** è il secondo titolo sportivo appartenente alla nuova linea Acclaimsports. Il gioco vanta sia la licenza della National Hockey League che della National Hockey League Players' Association ed ha come testimonial Keith Tkachuk, dei Phoenix Coyotes. Questo assicura la presenza della solita vagonata di statistiche presente nelle simulazioni sportive americane. **NHL Breakaway '98** si differenzia da **Wayne Gretzky Hockey** per un approccio più realistico alla disciplina in questione. Le caratteristiche fisiche dei giocatori, ad esempio, influiscono sui loro movimenti e sui risultati di un eventuale scontro fisico. Ogni giocatore ha anche un livello di fatica che condiziona la sua resa in campo. Particolarmente curata è anche l'intelligenza artificiale dei giocatori che vi consentirà di utilizzare le tipiche strategie di gioco utilizzate nelle partite reali. Tra le altre caratteristiche interessanti abbiamo un editor dei giocatori, una modalità multiplayer e la compatibilità con il Rumble Pack. Previsto per fine febbraio.



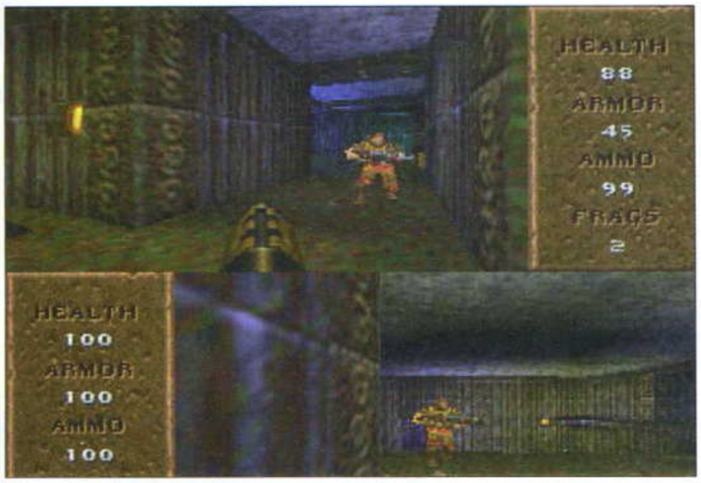




QUAKE 64

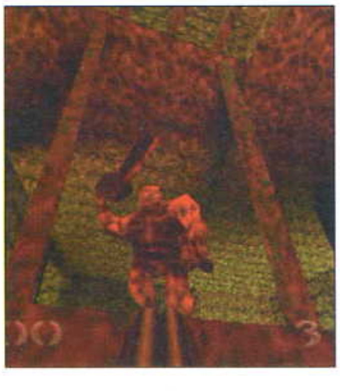


L'ultima beta del gioco diffusa da Midway ha rivelato nuovi interessanti particolari. I fondali presentano ora ombreggiature di varie tonalità. L'acqua, ad esempio, colora gli oggetti che la circondano di un azzurro brillante. Sfortunatamente però l'effetto di trasparenza dell'acqua non è stato implementato. Sono anche presenti limitati effetti di calcolo della luce in tempo reale (l'illuminazione diffusa dal fuoco delle armi non è però molto evidente). Le musiche non sono ancora state completate, e uno dei pochi brani disponibili all'ascolto è quello di apertura, in stile techno. La compatibilità con il Rumble Pack ora funziona completamente: le vibrazioni si percepiscono sia quando si spara sia quando si viene colpiti. Il sistema di controllo è interamente configurabile in modo da adattarlo alle abitudini del giocatore. L'opzione di multiplayer a quattro giocatori sembra ben realizzata: il frame rate, che nel gioco singolo è fissato a 30 fps, non sembra subire notevoli riduzioni. Il completamento dello sviluppo dovrebbe essere ormai imminente e il gioco dovrebbe venir distribuito su una cartuccia da 96 Mb nei primi mesi di quest'anno.







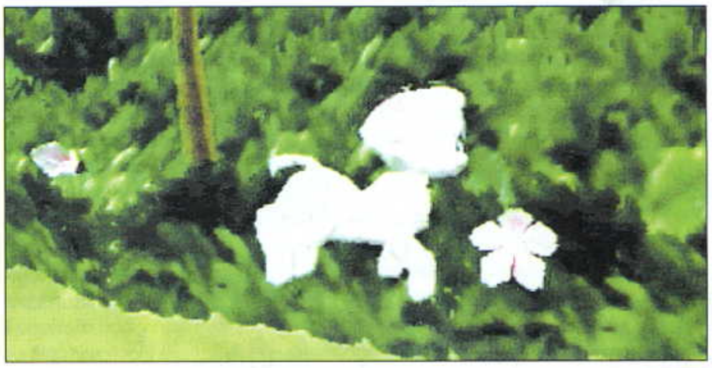


JUNGLE TAITEI

Sono finalmente disponibili nuove foto dell'attesissimo gioco d'azione ispirato al capolavoro di Osamu Tezuka. Notate l'incredibile limpidezza della grafica completamente priva del fastidioso effetto nebbia. La realizzazione del gioco è curata dal figlio del Maestro, Makoto Tezuka, e da Miyamoto in persona. Quest'ultimo ha dichiarato di essere cresciuto leggendo i fumetti del maestro, per questo motivo lo sviluppo di **Jungle Taitei** gli sta particolarmente a cuore. Miyamoto ha inoltre annunciato che la distribuzione del gioco potrebbe avvenire anche entro l'autunno di quest'anno.







NINTENDO WORLD


Susume Puzzle Dama

Parlando di **Pockemon**, Nintendo ha annunciato che distribuirà in Giappone un nuovo gioco dedicato alla serie. **Pocket Pikachu** è un gioco di crescita portatile a cristalli liquidi che ricorda il famigerato Tamagotchi di Bandai. Il piccolo mostriciattolo giallo protagonista del gioco cresce a seconda di quanto camminate. A questo scopo il gioco è dotato di un pedometro. **Pocket Pikachu** sarà disponibile a partire da fine marzo. Nintendo ha inoltre spostato la date di uscita di alcuni suoi titoli. **Banjo-Kazooie** non uscirà prima di luglio, probabilmente per evitare di entrare in concorrenza con **Zelda**, e **MLB featuring Ken Griffey Jr.** non sarà disponibile prima di maggio. Parlando di cancellazioni e ritardi, l'uscita di **Body Harvest** verrà posticipata in quanto la casa produttrice ha intenzione di trasformarlo in un gioco di azione pura. Verranno quindi eliminati tutti gli elementi da gioco di ruolo che rendevano il gioco veramente interessante. Speriamo che ciò che resta del gioco valga la pena di essere acquistato. Virgin Interactive ha deciso di bloccare a tempo illimitato lo sviluppo del promettente **Freak Boy**. Electronic Arts ha annunciato di avere in produzione cinque nuovi giochi per Nintendo 64 destinati ad essere completati entro quest'anno. Nessun titolo è stato ancora nominato. Alcune indiscrezioni affermano che potrebbero trattarsi di un sequel di **Madden 64**, **Road Rash 64**, **NASCAR Racing 64** ed un titolo della serie **NHL Hockey**. Cercheremo di essere più precisi al riguardo il prima possibile. GT Interactive starebbe sviluppando un nuovo gioco ispirato a **Duke Nukem** esclusivamente per Nintendo 64. **Duke Nukem: Time to Kill** dovrebbe essere uno sparatutto in terza persona simile a **Tomb Raider** (Saturn, PSX). N-Space sarebbe il team di sviluppo incaricato della realizzazione del gioco. Sia gli sviluppatori che la casa produttrice non hanno comunque rilasciato nessuna notizia ufficiale al riguardo. Il gruppo di sviluppatori inglesi Interactive Studios ha in fase di sviluppo un nuovo platform poligonale per Nintendo 64 il cui titolo non è stato ancora rivelato. Il motivo di tutto questo mistero sembra sia il possibile acquisto della licenza di un famoso personaggio dei cartoni animati. Il non ancora identificato protagonista deve esplorare sei mondi poligonali affrontando più di trenta avversari differenti. Il gioco dovrebbe vantare un sistema di controllo innovativo ed una interattività particolarmente elevata. Sembra che Hasbro Interactive si occuperà della distribuzione del gioco. La suddetta casa non ha però voluto rilasciare nessuna dichiarazione a tale proposito. Interactive Studios avrebbero in cantiere un gioco d'azione intitolato **Dragon Storm.** Ambientato in un oscuro mondo medioevale, questo gioco miscela azione con elementi di esplorazione e strategia. Lo sviluppo per Nintendo 64 sarebbe ancora agli stadi di progettazione e non è ancora detto che venga completato. Nessun produttore ha infatti annunciato l'intenzione di pubblicare il gioco. Midway sta producendo un nuovo picchiaduro poligonale per Nintendo 64 intitolato **Bio Freaks**. Lo sviluppo del gioco viene portato avanti con la versione coin-op. Il sistema di controllo sfagiola più di venti mosse speciali unite a numerose combo e prese. E' anche possibile l'utilizzo di armi da fuoco. Il gioco sembra sia pensato principalmente per un target adulto e di conseguenza vanterà uno stile grafico tendente al gore. Midway dovrebbe distribuirlo entro luglio. Il distributore europeo Take Two Interactive ha recentemente acquistato numerosi progetti da Gametek che attendono il nullaosta Nintendo per la distribuzione sul mercato europeo. Tra questi troviamo **Jeopardy** e **Wheel of Fortune**, che ci auguriamo rimangano confinati al mercato americano. A proposito di Gametek, la suddetta software house ha finalmente annunciato una data d'uscita del lungamente rimandato **Robotech: Crystal Dreams**. Il gioco dovrebbe venir ultimato entro la seconda metà dell'anno in corso. Konami ha annunciato di voler realizzare il sequel di **Perfect Striker** per Nintendo 64. Secondo alcune indiscrezioni potrebbe uscire su 64DD, almeno sul mercato giapponese. Sempre stando a voci non confermate, il gioco d'azione Konami **Hybrid Heaven** uscirà solo per 64DD. Questa scelta sarebbe motivata dall'ingente quantità di spazio richiesto dal gioco. Konami ha inoltre annunciato un nuovo puzzle game intitolato **Susume! Taisen Puzzle Dama**. Concettualmente simile a **Puyo Puyo**, sarà compatibile con il Rumble Pack e verrà distribuito a partire da marzo. Hudson ha annunciato che distribuirà un sequel di **Bomberman 64** entro la primavera. Il titolo del nuovo gioco sarà **Bomberman Hero: Queen Milian's Rescue**. Capcom ha confermato lo sviluppo di **Rockman Dash** per Nintendo 64. Nessun altro dettaglio al riguardo è stato rivelato. Concludiamo con Taito, che ha dichiarato di voler distribuire un nuovo gioco di guida per Nintendo 64 intitolato **Super Speed-Race 64** a partire da marzo. Nessun dettaglio ulteriore.




Bio Freaks


Bomberman Hero

MOTHER 3

Il primo RPG disponibile per 64DD sarà compatibile con i programmi della serie **Mario Artist**. Potrete quindi catturare il vostro volto con una telecamera e sostituirlo con quello del protagonista del gioco. Il problema è che la cartuccia di video-grabbing sarà solo compatibile con segnali NTSC. Riuscire a utilizzarla con videocamere e videoregistratori italiani non sarà quindi semplice, sempre che non possediate macchine multi-standard. Le nuove immagini che ci sono giunte in redazione mostrano anche la possibilità di utilizzare mezzi di locomozione per muoversi più rapidamente nell'area di gioco. L'uscita di **Mother 3** non è ancora fissata con precisione: dovrebbe comunque avvenire nella seconda metà di quest'anno.



SNOW SPEEDER

Prodotto dalla Imagineer, **Snow Speeder** vi consente di scendere lungo pendii innevati utilizzando sia sci che snowboard. Il gioco vanta l'utilizzo di numerosi effetti grafici destinati a fornirgli un notevole realismo. Le immagini mostrate però presentando un fastidioso effetto nebbia che ci auguriamo venga ridotto nella versione definitiva. E' inoltre stata confermata una modalità a due giocatori. **Snow Speeder**, pronto al 20% alla fine dello scorso anno, è stato ottimisticamente annunciato per il mese di marzo in Giappone.



DONKEY KONG LAND III

Nonostante la sua onorevole età, il Game Boy rimane tuttora la migliore console portatile sul mercato. Non c'è quindi da stupirsi se Nintendo continua a supportarla con titoli sempre più interessanti. Attendendo l'annunciata conversione del popolarissimo **Pocket Monster**, possiamo sollazzarci con il recente **Donkey Kong Land III** che si conferma come uno dei migliori platform prodotti per la piccola console a 8-bit. Con trentasei livelli da completare, questo gioco offre abbastanza azione e divertimento da tenervi incollati al piccolo schermo monocromatico del Game Boy per molto tempo. Tutti gli elementi che hanno reso popolare **Donkey Kong Land** sono presenti in questo suo terzo sequel. Azione, giocabilità ed un'ottima caratterizzazione dei personaggi rendono **Donkey Kong Land III** un acquisto obbligato per tutti i possessori del Game Boy.

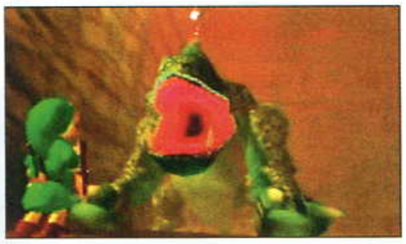


ZELDA: THE OCARINA OF TIME

Man mano che si avvicina l'attesissima data di uscita, Nintendo fornisce nuovi dettagli circa il suo nuovo episodio di **Zelda**. Nel gioco saranno presenti numerose scene d'intermezzo realizzate in tempo reale caratterizzate da una qualità estremamente elevata. Sono state anche descritte le funzioni dei tasti del pad. Il controllo del personaggio avviene tramite il 3D Stick. Maggiore è l'inclinazione che date alla leva e più elevata è la velocità di movimento che potete ottenere. Il tasto start viene utilizzato per richiamare il menù di gioco. Il pulsante Z vi consente di designare un bersaglio e conoscere il suo punto debole. Questo tasto viene anche utilizzato per evidenziare gli oggetti che trovate lungo il vostro cammino. Tramite A si eseguono gli attacchi mediante l'arma selezionata. Il tasto B consente l'accesso a varie funzioni come il dialogo con i personaggi e la raccolta degli oggetti. Il pulsante C può essere programmato in modo da accedere rapidamente ad un'arma. Infine i pulsanti L ed R vengono usati rispettivamente per attivare la mappa di gioco e per alzare lo scudo. Quando non si è in combattimento ravvicinato, la pressione del tasto R vi consente di passare ad una visuale in soggettiva. Scelta particolarmente utile quando si vuole ingaggiare bersagli utilizzando armi a distanza come archi e boomerang. Sono inoltre stati chiariti alcuni dettagli sul controllo del cavallo. Una volta posizionati sul dorso dell'animale si utilizza il 3D Stick per muoversi ed il tasto B per spronare il cavallo in modo da acquistare velocità. Non è consentito però colpire troppe volte il cavallo. Il numero massimo di colpi effettuabili è indicato da delle carote poste sullo schermo in alto. Sempre con il medesimo pulsante è persino possibile saltare le staccionate. **Zelda: The Ocarina of Time** si conferma sempre più come un titolo straordinario. Dopo aver visto queste nuove immagini, attendere fino al mese di aprile è sempre più difficile...







SUPERMAN 64

Basato sulla recente serie animata televisiva, **Superman 64** è un gioco d'azione poligonale prodotto da Titus. La storia su cui si basa il gioco è piuttosto semplice: Superman deve salvare la sua amata Lois Lane dalle grinfie del perfido Lex Luthor. Il geniale scienziato ha costruito un'arma, chiamata Lexicon 5000, in grado di distruggere qualsiasi cosa. Sarà compito del paladino blu e rosso distruggere il Lexicon e consegnare Luthor alla giustizia. Riguardo alla meccanica di gioco nessun dettaglio è stato per il momento rivelato. Dalle immagini fornite da Titus si può desumere che l'eroe in calzamaglia possa volare a piacimento tra gli edifici combattendo con nemici in grado di scagliargli contro un intero autobus. Previsto originariamente per questa primavera, **Superman 64** è stato spostato alla seconda metà del 1998. La casa produttrice è comunque convita di poter mostrare una demo del gioco entro la fine di febbraio.



UNREAL 64

Prodotto dalla Epic Megagames, **Unreal** è stato definito come l'anti-**Quake** per eccellenza. In questo sparatutto in soggettiva impersonate un avventuriero dello spazio perso in un pianeta del "Triangolo delle Bermude della Galassia". Questo mondo è da tempo flagellato da una guerra tra due differenti razze. Il vostro compito è quello di riuscire a fuggire limitando il vostro coinvolgimento nel conflitto all'eliminazione di tutti gli alieni che osano ostacolarvi. **Unreal** vanta un motore grafico di elevatissima qualità. I fondali sono ricchi di texture ed effetti speciali che donano al gioco uno stile estremamente realistico. Ottime anche le animazioni dei nemici realizzati interamente in grafica poligonale. Ciò che rende **Unreal** superiore alla concorrenza è l'elevata intelligenza artificiale degli avversari. I nemici infatti risultano particolarmente furbi. Una volte che sarete avvistati, difficilmente riuscirete a far perdere le vostre tracce. Un altro elemento a favore del gioco è la possibilità di scegliere tra quattro personaggi differenti, due uomini e due donne. La versione N64 sarà disponibile solo per 64DD. Gli sviluppatori intendono aggiungere nuovi livelli, aumentabili con future espansioni, ed elementi di gioco aggiuntivi. Due di questi potrebbero essere la compatibilità con il Rumble Pack e un multiplayer mode. L'unico problema relativo alla versione per N64 riguarda i tempi di sviluppo. Recentemente Epic Megagames ha deciso di sospendere la creazione del gioco per dedicarsi completamente all'imminente versione per PC. Secondo alcune fonti questa scelta sarebbe dettata dal ridotto supporto che Nintendo starebbe fornendo alle terze parti per ciò che concerne la programmazione del 64DD. La casa produttrice ha comunque confermato che considererà il riavvio dei lavori di sviluppo non appena terminata la versione PC del gioco. Non attendetevi quindi una conversione prima di fine '98/inizio '99.





1080° SNOWBOARDING

Presentato alla passata edizione del Nintendo Space World, **1080° Snowboarding** è apparso come il miglior gioco di snowboard per Nintendo 64. Il gioco utilizza un sistema chiamato Inverse Kinematics che fornisce alle animazioni dei personaggi un particolare realismo. Essi infatti si muovono in continuazione cercando di rimanere in equilibrio mentre il giocatore li porta a compiere le acrobazie più incredibili. Particolarmente dettagliato e colorato anche il fondale che vanta uno straordinario effetto di riflessione della luce. E' stato incluso nel gioco anche un editor delle tavole che consente di aumentare la loro velocità, stabilità e risposta in modo da poter eseguire al meglio le numerose acrobazie disponibili. L'unica modalità di gioco aggiuntiva al momento annunciata è un multiplayer mode a due giocatori mediante split-screen... **1080° Snowboarding**, il cui sviluppo è praticamente concluso, sarà disponibile in Giappone a partire dal mese di febbraio.





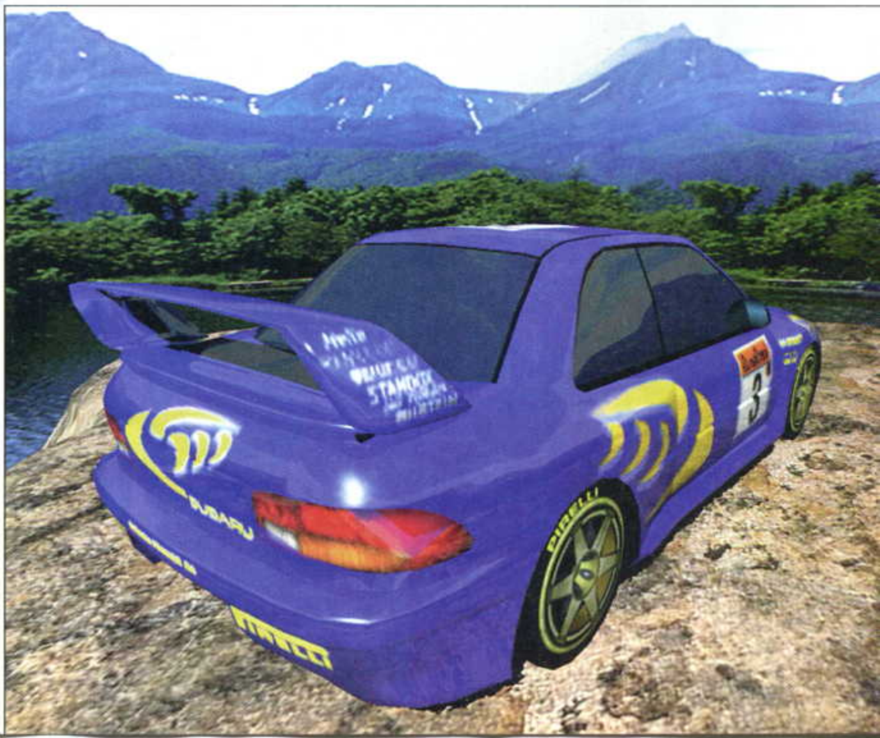
MEGA chat

Sega Rally 2: Tutta la Verità

Mega Console ha intervistato per voi Tetsuya Mizuguchi e Kenji Sasaki, rispettivamente produttore e direttore del progetto Sega Rally 2. Assicurate bene il fondoschiena alla vostra poltrona o sedia che sia, perché ciò che apprenderete vi farà barcollare dall'emozione...

AM Annex ha recentemente presentato a un pubblico selezionato una versione completa al 30% di **Sega Rally 2** (tenendo in considerazione l'allestimento del cabinato, il gioco è, nell'insieme, completo al 50%). Attualmente **Sega Rally 2** si trova ancora nelle prime fasi di sviluppo e il sistema di gioco non è stato ancora perfezionato: percorsi e vetture sono ancora da definirsi e da realizzarsi. C'è la possibilità che la versione definitiva permetta ai giocatori di scegliere strade diverse e offra una competizione a tempo. Tetsuya Mizuguchi e Kenji Sasaki sono i due direttori del progetto. La versione di **Sega Rally 2** summenzionata era già giocabile e proponeva tre percorsi: deserto, foresta e montagna (come in **Sega Rally**). Questi livelli tuttavia non sono definitivi e verranno modificati prima che il gioco venga messo in circolazione. Ogni stage è una creazione originale della AM Annex e Mizuguchi intende aggiungerne degli altri per giungere a un totale di sei stage. I giocatori possono sperare in uno stage "invernale", dove si guiderà sotto una nevicata, così come in fasi di gioco notturne dove sarà possibile condurre il proprio mezzo nella più completa oscurità usando solamente i fari anteriori (pur potendo effettivamente cavarsela grazie anche ai fari delle altre vetture e ai flash delle macchine fotografiche). Per quanto riguarda gli stage già approntati, quello desertico mostrerà un fondale ispirato ai paesaggi della Tailandia. Il fondale dello stage montano, dal canto suo, è stato disegnato avendo come riferimento le alture che sovrastano Monte Carlo e la Corsica. Quanto alle vetture, per il momento ne sono disponibili solo quattro: una Celica della Toyota, una Lancia Delta, una Lancia Stratos e una Subaru Impreza. Sono altresì previste una Peugeot 306, una Renault Laguna (casa costruttrice permettendo) o, in alternativa a questa, una Ford. Attualmente non è stato deciso ancora nulla, ma il totale delle vetture disponibili dovrebbe ammontare a sei. **Sega Rally 2** offre un tipo di gioco simile a quello del suo predecessore (forse per via delle slittate) ed è già appassionante così com'è. Sasaki ha detto che il *gameplay* sarà perfezionato; tuttavia il sistema di comando della vettura sembra già a posto e la guida sembra molto più realistica di prima. Con la macchina che abbiamo provato è possibile, per esempio, effettuare un testacoda di 360°. Tutti i fondali sono in 3D e risultano estremamente realistici. **Scud Race**, al confronto, offre delle *texture* assai "computeristiche". Gli effetti visivi sono molto numerosi: sollevamento di polvere e affini, impronte di pneumatici sul terreno, ombre... E' possibile vedere attraverso ogni finestrino della vettura grazie alle trasparenze e osservare l'autentico riflesso dei fondali sui finestrini (effetti di rifrazione, insomma!). Secondo Mizuguchi, altri effetti, come ad esempio una patina di sporco sulle carrozzerie, saranno aggiunti prima che il gioco venga ultimato. Il rilevamento degli urti, invece, è ancora in via di sviluppo. La grossa novità di **Sega Rally 2** sta nel suo cabinato. Il gioco si presenterà al pubblico munito di un cabinato nuovo di zecca progettato dal reparto AM R&D 4. La struttura, composta da barre tubolari in metallo verniciato di rosso, sarà montata su perni idraulici (già operativi, anche se ci sono ancora da effettuare le giuste regolazioni). Il design del cabinato di





KENJI SASAKI SCHEDA PERSONALE

Sasaki lavora come libero professionista per Sega già da alcuni anni. In quel periodo ha incontrato Mizuguchi, il quale era già impegnato nella realizzazione dei suoi primi giochi. Successivamente Sasaki è entrato a far parte del team di sviluppo di Namco come impiegato regolarmente assunto e ha partecipato alla produzione di un famoso gioco di guida (**Rave Racer**). Ciononostante, Mizuguchi, desideroso di raggruppare i migliori talenti del settore sotto il tetto della sua compagnia, la AM Annex, è riuscito a convincere Sasaki a tornare alla Sega e a lavorare con lui.







Sega Rally 2 si basa sulla configurazione del Joypolis Special di **Touring Car** , che consiste in una vettura autentica montata su congegni idraulici. In effetti il cabinato di **Sega Rally 2** è una versione in scala ridotta di quello che ospita la summenzionata versione speciale di **Touring Car**. Il sedile del giocatore si sposterà in base ai movimenti effettuati sullo schermo dalla vettura. Una frenata improvvisa farà inclinare bruscamente il sedile, proprio come accade nella vita reale. Mizuguchi sta attualmente lavorando a un sistema di frenata su di un singolo lato (molto utile per effettuare testacoda a 360 gradi), ma la decisione di includerla o meno nel prodotto finito non è stata ancora presa. Secondo Mizuguchi, «la frenata laterale sarà inserita in **Sega Rally 2** solo se gioverà veramente al *gameplay*». Anche gli effetti sonori risulteranno alquanto realistici. Due piccoli diffusori acustici saranno installati su ciascun lato del sedile; i giocatori saranno avvolti dal rumore del motore e ne avvertiranno le vibrazioni attraverso il sedile stesso.

Il gioco simulerà altresì tutti quei rumorini prodotti normalmente da un'automobile (oggetti che sobbalzano nella parte posteriore dell'abitacolo, pietruzze che urtano contro la carrozzeria, e così via). Il commento musicale sarà dominato da sonorità techno più o meno aggressive. La voce del cantante sarà la stessa che è stata usata per **Sega Rally**. Mizuguchi ha inserito nel gioco il maggior numero possibile di dettagli visivi. Ciononostante, questa versione è ancora molto approssimativa, per cui il risultato finale dovrebbe essere favoloso. Mizuguchi mantiene ancora alcuni effetti speciali sotto un velo di segretezza, ma ha comunque detto che **Sega Rally 2** vanterà degli effetti assolutamente inediti e originali. Per saperne di più dovremo aspettare ancora un po'... Ad ogni modo, non sono solamente gli effetti ad essere notevoli, ma anche le sensazioni trasmesse dai comandi. Fino ad ora, nessun gioco di guida ha offerto una guida così realistica agli appassionati del genere. Comincia a tremare di paura, **Scud Race**!





Mega Console: Da quanto tempo state lavorando a Sega Rally 2?
Kenji Sasaki: Abbiamo iniziato a lavorarci sopra nel marzo del '97, subito dopo aver ricevuto la scheda Model 3 (febbraio '97).

MC: Quand'è che Sega Rally 2 verrà messo in circolazione?
Tetsuya Mizuguchi: Sicuramente nella primavera di quest'anno. Vogliamo presentare **Sega Rally 2** al prossimo AOU, in febbraio.

MC: Sega Rally 2 gira sulla stessa scheda di The Lost World: Jurassic Park 2?
TM: Sì, la scheda è praticamente la stessa.

MC: Il team che ha lavorato al gioco di quante persone è composto? Sono di più o di meno rispetto ai componenti gli altri team che si occupano dei coin-op Sega?
TM: L'intero reparto AM Annex conta circa 25 persone. A **Sega Rally 2** lavorano dalle 15 alle 20 persone. Le dimensioni di questa equipe sono all'incirca le stesse del team che ha realizzato il primo **Sega Rally**. Non abbiamo bisogno di altre persone oltre a quelle di cui disponiamo per fare giochi di qualità.

MC: L'équipe è la stessa che ha lavorato al primo Sega Rally?
TM: Metà di essa proviene da AM Annex; ciò che resta proviene da vari altri reparti.

MC: Sotto quali aspetti il gioco risulta superiore al precedente Sega Rally?
KS: Graficamente il gioco è stato migliorato. In **Sega Rally 2** possiamo gestire meglio i parametri fisici. Tuttavia, il miglioramento della resa visuale ha determinato una destabilizzazione dell'equilibrio fra *gameplay* e grafica. Dobbiamo inserire delle novità nella struttura di gioco per controbilanciare i miglioramenti estetici.

MC: Quali miglioramenti ha permesso la scheda Model 3 su fronti come il sonoro, le animazioni, le *texture,* eccetera?
KS: La grafica è stata migliorata e la CPU opera ad una velocità assai superiore. A paragone di una scheda Model 2, è molto potente. Vi faccio un esempio: dato che **Sega Rally** girava su una Model 2, non ci era permesso usare effetti di trasparenza. La scheda lasciava a desiderare anche nella gestione dei dettagli e delle fonti di luce. Con la Model 3, invece, è possibile fare bene qualsiasi cosa. Adesso i fondali appaiono da molto lontano, le vetture possono sfrecciare sotto i lampioni accesi di notte... **Sega Rally 2** è in definitiva molto più realistico del suo predecessore.

MC: Il gioco avrà degli effetti meteorologici variabili? Le condizioni atmosferiche cambieranno nel corso di uno stesso stage?
KS: No, in questo periodo stiamo pensando solamente di dare a ogni stage il suo clima. Questo non dovrebbe cambiare in modo casuale all'interno del medesimo stage... Non so, è ancora tutto da decidere. Alcuni stage avranno della neve o della nebbia... In un primo tempo abbiamo pensato a un clima che cambiasse in base al periodo della giornata, ma volevamo che gli utenti della prova a tempo gareggiassero nelle



stesse condizioni.
TM: Tuttavia è una cosa tecnicamente fattibile.
KS: Questo sistema sarebbe più adatto a un gioco per computer...

MC: Quale importanza riveste il cabinato nei giochi moderni?
KS: Ormai il cabinato è diventato molto importante per i giochi a gettone. E' assolutamente necessario offrire un buon equilibrio fra cabinato e gioco. Una cosa che fra l'altro è difficile a farsi.

MC: Come progettate un cabinato?
TM: Prima pensiamo a un'immagine globale. Per **Sega Rally 2** il sonoro era molto importante. E' molto difficile fabbricare un buon cabinato... Dobbiamo affrontare parametri quali costi, tempo, consumi di elettricità e così via.



MC: Qual è stato l'aspetto del gioco più difficile da realizzare, e perché?
TM: Ma se non è ancora stato ultimato!
KS: Attualmente ci troviamo nella fase "dura" (risate)...
TM: A dire il vero non dovremmo usare la parola "dura". Quando si invecchia si comincia a superarla senza problemi, questa fase "dura". Attualmente Sasaki-san sta lavorando "duramente" alla struttura dei percorsi.
KS: Quando superi con successo queste fasi "dure", ti dimentichi subito che esistono.





MC: Pensate che i costi della Model 3 possano limitare in qualche modo la realizzazione di buone vendite?
TM: Non credo. Qualunque gioco, se valido, può vendere bene. Per noi la cosa non costituisce affatto un problema.

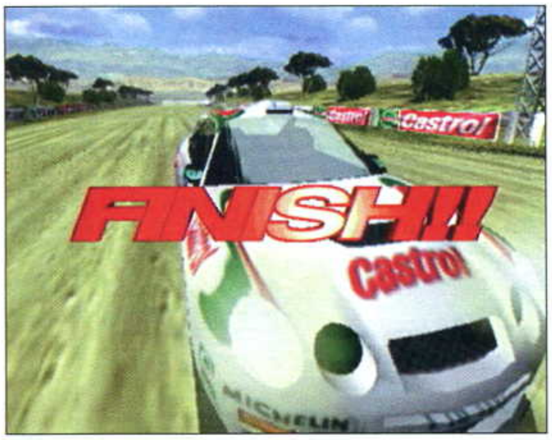
MC: Sega Rally ha avuto una buona diffusione?
TM: Al suo esordio **Sega Rally** ha trovato scarsa diffusione, ma poi ha finito progressivamente col dilagare.
KS: Siamo davvero convinti che un buon gioco possa vendere bene. Il costo della scheda non è un fattore importante.

MC: A causa dei progressi tecnologici compiuti dai personal computer e dalle console, i coin-op si trovano di fronte a una competizione sempre più temibile da parte delle macchine domestiche. Quale pensate sia il futuro dei giochi di guida? Quale direzione dovrebbero seguire, a vostro parere?
TM: Naturalmente io credo molto più nei coin-op che nei PC. Penso che giocare in casa sia fantastico, ma il modo di giocare è molto diverso. In un lungo periodo di tempo è così, ma i coin-op devono catturare e tener desto l'interesse del giocatore durante un breve periodo di tempo. Un coin-op offre un'azione molto più intensa di quella presente in un gioco domestico. Quando abbiamo realizzato la versione Saturn di **Sega Rally** abbiamo dovuto aggiungere diverse cose. I giochi di guida a gettone devono essere molto più movimentati...
KS: Su PC è diventato possibile giocare in rete. Anche se i giochi di guida sono per lo più destinati ad essere giocati da soli, è attualmente possibile competere con altre tre o quattro persone. Un'opzione interessante, se la si osserva con l'ottica di uno sviluppatore.
TM: I giochi di guida domestici possono anche essere basati sulla simulazione. I giocatori possono ad esempio acquistare dei componenti. Una cosa del genere è impensabile per un coin-op... Sono proprio del parere che i giochi a gettone e quelli domestici offrano modi diversi di giocare.

MC: Realtà contro fantasia: il realismo eccessivo è una brutta cosa? Perché, o perché no?
KS: Ritengo che, per quanto riguarda i giochi di guida, più si accorciano le









distanze con la realtà, meglio è. Il discorso da fare per i giochi da bar e quelli domestici è, ancora una volta, diverso. Per esempio, quando si acquistano delle parti d'automobile in un gioco domestico si ha a che fare con un elemento "reale". Ma per i giochi da bar è diverso, occorre fare in modo che il giocatore senta l'atmosfera come reale.

TM: La cosa vale anche per i giochi fantasy: se non c'è un che di reale il gioco non è interessante. **Wipeout**, **F-Zero** e i giochi della serie **Mario Kart** hanno successo perché sono basati su un sistema di gioco realistico. Bisogna distinguere la "realtà" dal "reale". E comunque l'aspetto "reale" di un gioco non è tutto; **Wipeout**, per esempio, ha avuto successo anche in virtù dell'ottimo commento musicale.



MC: Chi ha realizzato le musiche di Sega Rally 2?
TM: Lavoriamo con delle persone provenienti da una compagnia chiamata "Prime Direction", di proprietà della AVEX Group. Queste persone sono sempre al corrente delle ultime tendenze. Hanno giocato a **Sega Rally** e l'hanno davvero apprezzato. Ci hanno detto che desideravano ardentemente curare il commento musicale del sequel. Abbiamo impiegato anche un artista interno di Sega e un libero professionista. I tipi della "Prime Direction" sono gente che conosce davvero il mestiere e lo fa con passione.

MC: Le vetture offrono ciascuna un tipo di guida diverso? Avete guidato le vetture autentiche?
KS: Sì, ogni automobile comporta un approccio alla guida diverso.
TM: Io ho provato diverse vetture: la Celica, la Delta, la Impreza, la Lancer. Non ho ancora guidato la Stratos, mi limito a sedere accanto al guidatore. Ho anche fatto un gran bell'incidente (risate). Ho ridotto a un rottame metà dell'automobile...

MC: Quale macchina guidate?
KS: Io possiedo una Honda Civic Type R.
TM: Attualmente guido la Honda Boom (??? NdR), ma dispongo anche di una Honda Accord Wagon.

MC: Ci sono più avversari, questa volta?
KS: Il numero di antagonisti è lo stesso di prima: 15 vetture. La durata di una partita sarà all'incirca la stessa proposta da **Sega Rally**.

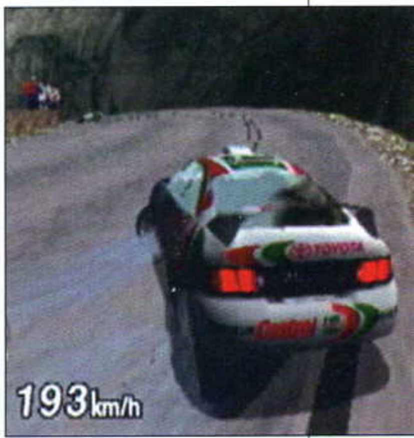




MC: Gli avversari sono più intelligenti? Se sì, in che modo? Tagliano la strada, diventano aggressivi e così via?
KS: Dato che la CPU è più veloce possiamo permetterci di far fare molte più cose alle auto dell'opposizione. Però le vetture degli antagonisti non taglieranno la strada al giocatore... In ogni caso sarà molto più difficile raggiungere la prima posizione.

MC: Sega Rally 2 presenta delle novità particolari?
TM: Sì, attualmente ci stiamo lavorando sopra. Per esempio, nelle corse reali, ci sono delle persone che si mettono a scattare fotografie col flash. Nel gioco abbiamo inserito appunto qualche flash di macchina fotografica. Meglio guida il giocatore, maggiore è il numero di macchine fotografiche che "lampeggiano". Per lo stesso motivo il gioco diventa più coinvolgente. La nostra intenzione è di realizzare un gioco di guida dotato di un'atmosfera realistica. Ogni corsa, poi, presenterà una serie di problemi peculiari, contribuendo a creare questa atmosfera realistica.







MC: Le macchine possono subire incidenti gravi?
KS: No, ma intendiamo mostrare sulle vetture qualche ammaccatura.
TM: Stiamo anche pensando di far reagire il pubblico. Per esempio, qualcuno potrebbe darsela a gambe se l'auto gli passa troppo vicino.

MC: Durante la corsa i giocatori potranno imboccare percorsi diversi? Pensate che ciò sia importante?
KS: No comment (risate).
TM: Ci stiamo pensando seriamente.

MC: I percorsi sono strutturati come circuiti o sono comuni itinerari da rally (Tailandia, Sud della Francia o Kenya)?
TM: No. Gli stage di **Sega Rally 2** non si rifanno ad autentici percorsi da rally. Ogni stage è originale.
KS: Possiamo dire che i nostri stage ricordano dei paesi come l'Asia o la Francia meridionale...
TM: E' una cosa che a volte ci fa impazzire: vogliamo realizzare un gioco di guida "realistico" senza usare percorsi "reali" (sorride)...
KS: Usando per esempio degli edifici particolari creiamo questa atmosfera.

MC: Avete fatto dei sopralluoghi all'estero per essere sicuri di creare dei fondali e delle atmosfere verosimili?
TM: Sì, siamo stati in vari posti, abbiamo fatto dei disegni e scattato qualche foto. Poi abbiamo riprodotto tutto quanto con i poligoni.

MC: Ci sono delle cose che non siete riusciti a realizzare?
TM: Rifatevi vivi il mese prossimo e ve lo diremo (risate). Naturalmente ci sono molte cose che vogliamo realizzare, ma non ci siamo ancora arresi.

MC: Model 3: qual è il potenziale di questa tecnologia? E' stata sfruttata al massimo per Sega Rally 2?
KS: No, niente affatto. **Sega Rally 2** userà solo il 70% delle performance offerte dalla Model 3.

MC: Avete usato i vostri programmi?
KS: In pratica i programmi che usiamo li facciamo noi. All'inizio dei lavori sulla Model 3 abbiamo usato dei programmi comunemente impiegati alla Sega... Sarebbe stato stupido non utilizzarli.
TM: Quando si condividono delle librerie, i programmi e il design possono sembrare identici, perciò è meglio avere i propri strumenti. Usare lo stesso tipo di database non va bene, dobbiamo creare una cultura tutta nostra.
KS: La cosa può andar bene per i giochi domestici, perché l'hardware che usi può durare dai tre ai quattro anni. Ben diversa è la situazione sul fronte dei giochi a gettone: le schede cambiano molto spesso, quasi ogni anno, e non abbiamo così tanto tempo...
TM: In effetti non è da molto che usiamo la *computer graphics* per i giochi a gettone. Sono soltanto tre o quattro anni. Siamo solo agli inizi...

MC: Quanti cabinati sarà possibile collegare?
TM: E' possibile collegare fino a quattro cabinati. Un numero sufficiente.
KS: E' difficile trovare un locale in cui alloggiare otto vetture...
TM: Dal punto di vista tecnologico, però, è possibile.

MC: AM Annex è identificata con i giochi di guida. E' un'immagine che desiderate cambiare?
TM: E' una cosa alla quale non pensiamo, anche perché finora di giochi non ne abbiamo fatti così tanti...

MC: Quali sono i vostri progetti per il futuro?
TM: Vogliamo realizzare qualcosa di completamente diverso. Questo però non significa che smetteremo di fare giochi di guida. Se vi dicessi ciò che abbiamo in mente di fare capireste subito... Alla AM Annex stiamo attualmente lavorando su due progetti. Un giorno, spero, realizzeremo dei giochi per il mercato delle console. E' da molto che desidero creare un ponte fra la sala giochi e le mura domestiche...
KS: La semplice conversione da coin-op a console non è interessante da un punto di vista progettistico...
TM: Purtroppo la gente tende a dare più importanza alla tecnologia e alla *computer graphics* che alla giocabilità...











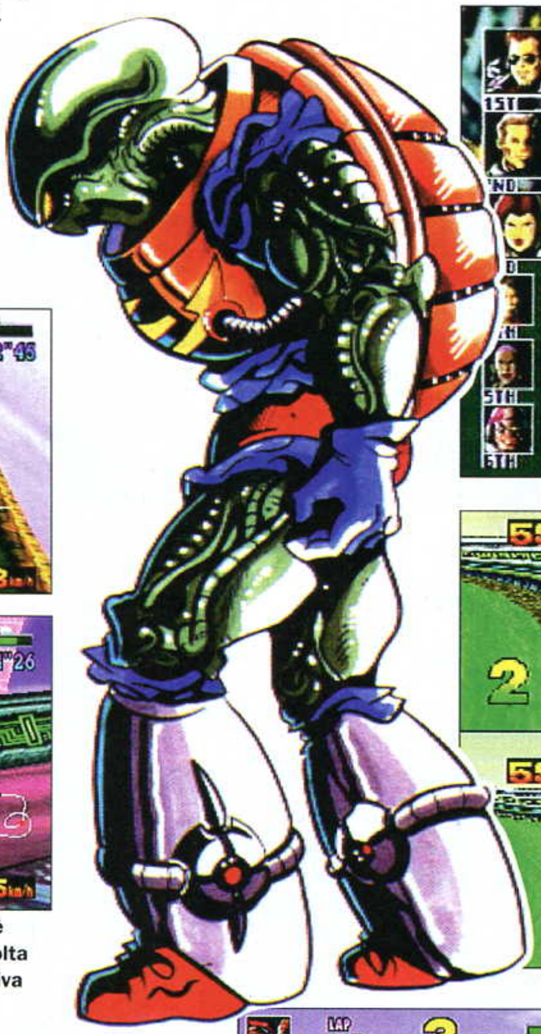
F-Zero X

Considerando che **Zelda** e **Yoshi's Story** erano titoli di cui da tempo si sentiva parlare e di cui circolava già una buona dose di materiale, potremmo dire che **F-Zero X** è stata la più piacevole sorpresa riservata agli addetti ai lavori al recente Nintendo Space World. Si pensava che questo titolo sarebbe stato sviluppato in modo eccessivamente semplicistico e banale ma da quanto abbiamo potuto vedere, gran parte dei dubbi sono stati fugati. Sicuramente i mezzi a vostra disposizione non saranno massicci come quelli di **Extreme G**, ma siamo altrettanto certi che la giocabilità sarà maggiore, grazie ad un'azione che si preannuncia frenetica e vibrante. Inoltre, mentre nel gioco della Acclaim la grafica ogni tanto risultava un tantino pacchiana e poco nitida, in **F-Zero** si punta su un aspetto molto più essenziale e sobrio, senza per questo ricadere nell'errore di farlo apparire grossolano. Vedendolo girare in occasione della fiera, sembra proprio che il pop up sia stato finalmente ridotto al minimo e che la profondità di gioco sia veramente grandiosa. Non ci resta che incrociare le dita e attendere la versione definitiva.

TRENTA TIPI LOSCHI

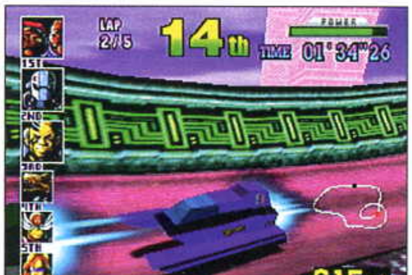
Che ci crediate o no, ai nastri di partenza di ogni corsa ci saranno ben trenta concorrenti diversi, tutti agguerritissimi e col solo fine di tagliare il traguardo non solo prima di voi, ma prima di chiunque altro. Inizialmente però, a vostra disposizione avrete solo sei veicoli fra cui scegliere, ma il numero crescerà progressivamente con i vostri successi. Tutti i mezzi comunque sono distinti non solo dal punto di vista dell'aspetto grafico ma anche dalle caratteristiche e vi possiamo assicurare che ognuno di quelli in pista è guidato da un pilota a dir poco bizzarro. Potrete incontrare tipi di ogni genere, dall'eroe americano Capitan Falcon, alla sexy e avvenente Jody Summer. L'intelligenza artificiale è stata studiata fin nei minimi dettagli e in pista tutto questo si rivela con una condotta di gara accorta: scordatevi gli avversari che pensano alla propria traiettoria fregandosene di voi. Provate a sorpassarli e ve ne accorgerete!



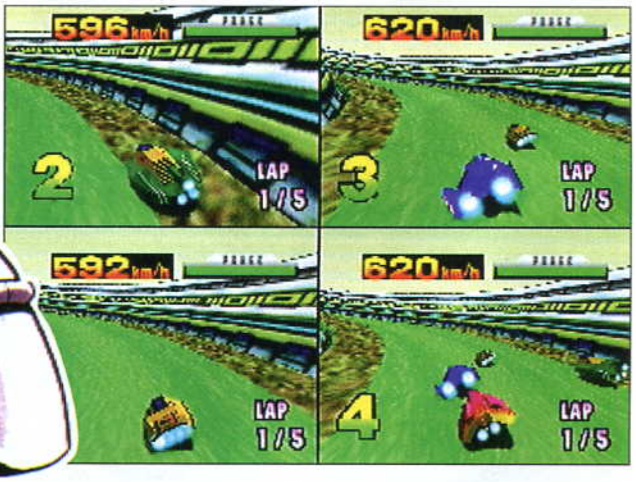






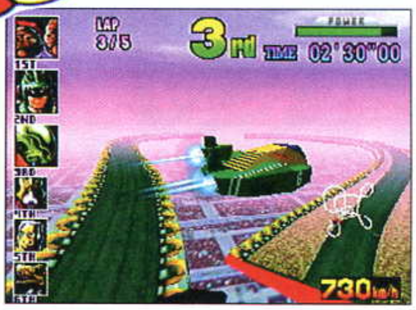


Ci avreste mai creduto? La grafica è realizzata con tanta cura che una volta tanto il vostro orizzonte di gioco arriva a miglia di distanza. Addio nebbia!

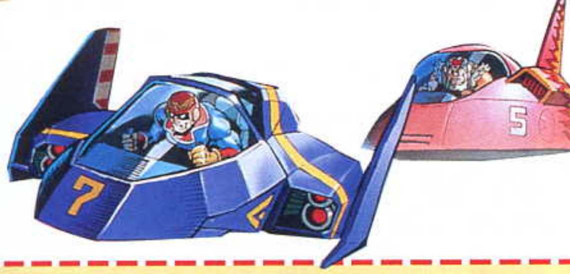


SCHEDA

CASA PRODUTTRICE	NINTENDO
GENERE	CORSA
USCITA	GIUGNO







ITINERARI PER UNA DOMENICA FELICE

Alcuni dei più famosi percorsi della versione Super Nintendo di **F-Zero** vengono riproposti in questa edizione a 64-bit ma naturalmente sono stati radicalmente rivisti e soprattutto non si limitano più a piatte autostrade. Jack, Queen, King e Mistery Cup sono state ridisegnate ognuna con sei tracciati entusiasmanti. Allo stato attuale di cose solo la prima competizione è completa. Sotto quindi con l'esame dei circuiti della Jack Cup.

MUTE CITY



Si tratta di un tranquillo percorso che serve più che altro ad ambientarvi col mondo di **F-Zero X**. E' una sorta di montagna russa con giri della morte e avvitamenti a cui il vostro mezzo sarà costretto per evitare di andare a sbattere contro oggetti di ogni tipo.

SILENCE



Potrebbe sembrare un percorso tranquillo se il vostro mezzo non venisse sparato a velocità assurde dai turbo boost di cui il tracciato è disseminato. In queste condizioni è difficile tenere il controllo. Un primo banco di prova per saggiare le vostre capacità di piloti.

SAND OCEAN



E' composto da un alternarsi di sezioni piuttosto semplici e di altre strutturate come tubi molto stretti: un piccolo errore lì dentro e potrete anche dire addio alla gara.

PORT TOWN



Questa pista è caratterizzata dalla ristrettezza di alcuni passaggi e da curve a gomito molto insidiose: in alcune parti del tracciato è praticamente impossibile sorpassare e dovrete attendere pazientemente il momento ideale per sopravanzare chi vi precede.

BIG BLUE



Il blu a cui accenna il titolo è quello del mare. Il percorso infatti è situato in una serie di tubature che si sviluppano sotto il livello del mare. Vale quanto già detto per il Sand Ocean: qui ogni singolo errore si paga molto di più che in qualsiasi altro caso.

DEVIL'S FOREST



Percorso decisamente piatto in cui spingere il vostro veicolo alla massima velocità possibile grazie anche ai pochi dislivelli presenti. State attenti però alle curve insidiose che vi attendono quando meno ve lo aspettate.

The House of the Dead

The House of the Dead ha raggiunto le sale giochi nel 1997 e ha raccolto subito un enorme successo per via delle sue atmosfere orrorifiche (ispirate da **Resident Evil**) e del suo elaborato sistema di gioco. Sega non poteva assolutamente tralasciare una conversione, e infatti la versione Saturn dovrebbe vedere la luce nell'anno in corso. Girando su scheda Model 2 nella versione a gettone, **The House of the Dead** dovrebbe essere trasposta sul Saturn senza difficoltà. Tuttavia, come tutte le precedenti conversioni da Model 2, la qualità della grafica sarà inferiore rispetto a quella ammirata in sala giochi. Ciò nondimeno, il *gameplay* dovrebbe rispecchiare al 100% quello del coin-op. Il personaggio principale di questo horror videoludico è Tom Rowgun, un agente speciale impegnato a risolvere un clamoroso caso di sparizione di persona verificatosi in una tetra magione. Lo scomparso in questione è, per inciso, un famoso scienziato. Rowgun dovrà venire a capo della brutta faccenda e nel contempo badare alla figlia del luminare, Laura... Nel corso delle sue indagini scoprirà, indizio per indizio, il nefando progetto criminale del dottor Kullian.

Come in **Bio Hazard**, l'azione avrà luogo in una lugubre residenza popolata da zombie, mostri, rospi e vermi antropofagi, cani feroci e altri personaggi familiari agli esegeti del cinema horror. Il clima insano e le aberranti creature del gioco richiamano le torbide atmosfere create dal mitico Lovecraft nei suoi romanzi di fantascienza. L'azione si svolge negli anni '30 e il filmato introduttivo ricorda i tipici cortometraggi in bianco e nero del periodo. In ogni angolo, il giocatore dovrà sparare a gruppi di morti viventi e mostri assortiti. Ciascuna tipologia di nemici tirerà le cuoia con un effetto visivo variabile a seconda della parte del corpo colpita. Le abiezioni potranno perdere un braccio, essere privati della testa o dei visceri con una raccapricciante esplosione, o più semplicemente sfoggiare un gran bel foro nello stomaco alla maniera di Goldie Hawn nel film *La Morte Ti Fa Bella*... Gli autori del gioco non hanno esitato a usare nella maniera più completa il sangue animale, tanto che al confronto, **Bio Hazard** sembra un gioco da educande... Come in **Dynamite Detective** (anch'esso curato dagli AM1), alcune sequenze in computer graphics terranno il giocatore aggiornato sulla trama tra una fase interattiva e l'altra. Per giunta, a differenza di quanto accadeva in **Virtua Cop 2**, i nemici appariranno da ogni angolo dello schermo. Inoltre il gioco non sarà "piatto" come **Virtua Cop 2**: il giocatore dovrà compiere scalate, effettuare discese e usare dei sentieri angusti. L'azione poi sarà molto più intensa che nel gioco summenzionato. **The House of the Dead** proporrà un sistema di narrativa "multidirezionale". Il corso degli eventi sarà infatti deciso dal livello raggiunto dal giocatore e da











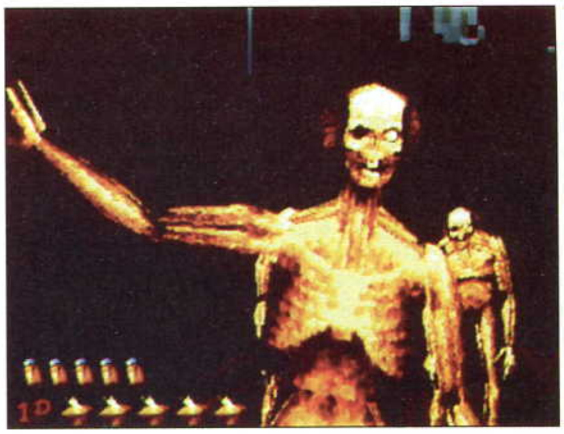
SCHEDA

CASA PRODUTTRICE	SEGA
GENERE	SPARATUTTO
USCITA	MARZO

alcuni "zombie-chiave". Sparando o meno a questi zombie particolari, la trama si svilupperà in un senso oppure in un altro. La manchevolezza principale di giochi come **Virtua Cop 2** e **Time Crisis** risiede nell'assenza di varietà sul fronte dei percorsi. Dopo aver completato tutti i livelli, il giocatore non può fare altro che ripetere lo stesso percorso. In **The House of the Dead** , invece, la trama sarà diversa ogni volta che si gioca e si migliora la propria performance. Secondo quanto affermato da Sega, il livello di difficoltà sarà conforme a qualsiasi tipo di giocatore e ogni partita potrà essere qualcosa di unico. Nel corso del gioco si dovrà correre in aiuto di alcuni "ostaggi bianchi" (proprio come in **Virtua-Cop**); se il giocatore riuscirà a soccorrerli prima che vengano uccisi, una vita extra sarà sua. Di fatto questa opzione renderà più equilibrato un gioco normalmente alquanto difficile. **The House of the Dead** prosegue il discorso di **Virtua Cop** offrendo una struttura di gioco assai complessa e una grande varietà di fondali. Questa versione Saturn raggiungerà sicuramente la prima posizione nelle classifiche degli sparatutto per console più popolari!





















Blazing Star

È ormai deciso: quest'anno SNK alzerà finalmente il sipario sul seguito di **Pulstar**, lo sparatutto uscito nel 1995. Come il suo predecessore, **Blazing Star** è un gioco a scorrimento orizzontale che propone un sistema di fuoco ispirato da **R-Type**. Sarà possibile concentrare dell'energia allo scopo di produrre devastanti globi di fuoco. Inoltre, gli effetti speciali sono stati perfezionati e risultano molto più spettacolari di prima. I fondali sono più vivaci e in alcuni casi manifesteranno un effetto 3D. **Blazing Star** presenta comunque non poche differenze rispetto a **Pulstar**. I nemici, per esempio, sono divenuti dei robot che sono, a quanto si dice, molto più aggressivi delle loro precedenti incarnazioni. Inoltre sarà possibile scegliere fra quattro astronavi differenti. Secondo quanto affermato dalla SNK, **Blazing Star** è un gioco destinato ai veterani del genere. Non a caso alcune delle armi installate sulla propria nave non potranno mai essere potenziate; il giocatore dovrà completare l'odissea con lo stesso livello di potenza bellica. Per quanto riguarda il sistema di gioco, non si tornerà, una volta distrutti, allo stage precedente come accadeva in **Pulstar**. La SNK ha pure perfezionato il sistema di tiro e concesso ai giocatori alcune agevolazioni nelle modalità d'impiego dell'armamento. Il giocatore sarà inoltre aggiornato sulla trama e aiutato nelle proprie funzioni da appositi messaggi che baleneranno frequentemente sullo schermo. **Pulstar** si è rivelato come uno dei migliori sparatutto su Neo-Geo e il suo seguito, **Blazing Star**, sembra avere tutte le carte in regola per bissare il successo del suo illustre predecessore. La cartuccia, da 346 Mb, dovrebbe raggiungere le sale giochi entro la fine del quadrimestre in corso.















SCHEDA

CASA PRODUTTRICE	SNK
GENERE	SPARATUTTO
USCITA	INIZIO 98



Console • Hardware • Software
Soft Mania
Console & Computer Fan
BARAKA WINS
FRIENDSHIP
SABRETOOTH
VS
Softmania • Via XXIV Maggio, 131/133
Tel. 0187/777264 • Fax 0187/777264
r.a. ISDN • 19124 LA SPEZIA (Italy)
http://www.quasar.com/softmania

Harley Davidson & LA Riders

Harley Davidson & LA Riders è stato presentato durante l'ultimo Sega Private Show, tenutosi il 2 dicembre scorso presso il quartier generale della grande "S". Sviluppato dai tipi dell'AM1, questo originale gioco di guida su motocicletta gira sull'ultima versione della scheda Model 3. **Harley Davidson & LA Riders** è un gioco tipo **GTI Club** nel quale il giocatore si troverà a solcare le strade grandi e piccole di Los Angeles. Il viaggio attraverso la rete stradale della cosiddetta "Città degli Angeli" si articolerà in diverse tappe indicate da appositi check-point. Veloce quanto immenso, il gioco propone le strade del centro e le famose *highways* rese celebri da serie Tv come il mitico *CHIPS*, un territorio che non mancherà di accendere una lampadina nel subconscio degli appassionati di cinema hollywoodiano. Sono altresì previste scorciatoie (per modo di dire) attraverso edifici, giardinetti e scenari extraurbani altrettanto ameni. E' possibile scegliere fra cinque motociclette: una Panhead del 1948, una Fatboy, una Dyna Wide Glide, una sportiva 1200 Sport e una "normalissima" moto della polizia. Nel corso dell'esposizione sono stati presentati due tipi di cabinato: uno deluxe, l'altro normale. Il primo propone un sistema simile a quello usato da **Manx TT** (il giocatore non deve toccare il suolo con i piedi), e si fregia di una magnifica riproduzione in grandezza naturale di una Harley Davidson che dovrà essere inforcata dal giocatore. Il secondo, anche se privo di un simile ornamento, permette comunque di gestire la corsa con un manubrio proveniente dalla stessa leggendaria firma. La manovrabilità è del tutto diversa da quella sperimentata in altri giochi di guida; i maghi dell'AM1 sono riusciti a riprodurre abbastanza fedelmente le stesse sensazioni che si provano guidando una Harley Davidson autentica. Per tutta la durata della partita il giocatore dovrà disimpegnarsi dal traffico intenso che interessa normalmente le strade della metropoli californiana ed evitare di investire la gente che transita sui marciapiedi. La città, a quanto pare, è ritratta con grande dispendio di particolari e l'atmosfera del gioco è, nel complesso, molto realistica. Il coin-op è stato sponsorizzato dalla stessa Harley-Davidson. Assieme a **Ski-Champ** e **Get Bass**, **Harley Davidson & LA Riders** rappresenta per la Model 3 un ottimo debutto.















SCHEDA

CASA PRODUTTRICE	**SEGA/AM1**
GENERE	**CORSA**
USCITA	**IMMINENTE**

IO CAPISCO, TU IMPARI, NOI CI DIVERTIAMO!

PC JUNIOR

il primo corso multimediale di informatica per ragazzi completamente guidato da cartoni animati interattivi.



Per imparare tutti i segreti del Personal Computer, un corso così non si era mai visto: il suo approccio è assolutamente nuovo, divertente e coinvolgente: con i "**Jackson Kidz**", la banda di "hacker" più pazza del mondo, con i quiz di logica, i giochi multimediali e tante altre situazioni interattive, **l'informatica diventa un gioco da ragazzi**, facile e appassionante.





L'opera comprende 15 uscite, costituite da un CD-ROM e un fascicolo stampato. In ogni uscita, con gradi di apprendimento progressivi, vengono affrontati i 5 aspetti fondamentali del Personal Computer: Windows 95, Software, Multimedia, Hardware, Internet. Con **PC Junior**, apprendimento e divertimento viaggiano finalmente insieme.





JACKSON LIBRI®

in collaborazione con

INFO TECA

PRIMO FASCICOLO + CD-ROM A SOLE 9.900 LIRE

IN EDICOLA



Yoshi's Story

L'attesa per ogni nuova uscita targata grande "N" è quasi spasmodica, e le immagini e le anteprime su titoli quali **Zelda**, **F-Zero** e **Yoshi's Story** hanno sempre catturato l'attenzione di milioni di videogiocatori. Dei tre titoli appena citati, uno, dopo i soliti ritardi e posticipi della data di uscita, è finalmente disponibile sul mercato; stiamo ovviamente parlando di **Yoshi's Story**, primo approccio al platform bidimensionale su Nintendo 64. Rispetto alla maggior parte della produzione per questa console infatti, non ci troviamo più personaggi poligonali e ambienti completamente in 3D, ma a un classico platform game a scrolling multidirezionale. A questo punto una domanda sorge spontanea: ma quali sono le novità che Nintendo, solitamente in grado di produrre titoli innovativi sia dal punto di vista tecnico che nella struttura di gioco, è riuscita a inserire in **Yoshi's Story** per differenziarlo dalla massa di titoli del genere disponibili su altre macchine? Per conoscere la risposta a questa complessa domanda, e per scoprire qualche ulteriore informazione su questo attesissimo titolo, non vi resta che continuare a leggere qui sotto...

MA CHE YOSHI PRENDO?

Subito dopo aver acceso la console, ci si trova immersi in un'atmosfera abbastanza particolare e demenziale; la schermata introduttiva infatti è accompagnata da una musichetta assolutamente pazzesca con i soliti bambini giapponesi che cantano a squarciagola una canzone che solamente delle persone malate di mente possono aver ideato (questa musica è ormai diventato il tormentone redazionale del mese e chiunque, e sottolineo chiunque, in redazione la canta allegramente per disturbare il povero Paolo...). Dopo essersi ripresi da questo shock introduttivo, non resta che visionare rapidamente le opzioni a disposizione, opzioni che comunque non offrono nulla di particolarmente innovativo o originale (è presente un Trial Mode che consente di affrontare i livelli singolarmente, un Tutorial che spiega in che modo si sviluppa il gioco e le solite opzioni che permettono di settare il sonoro e altro ancora); proprio per questo motivo, la presenza di menu completamente in giapponese non rende complesso il gioco visto che, dopo pochi tentativi, è facile comprendere il significato di ogni opzione presente. A questo punto non resta che iniziare con il gioco vero e proprio, che vede il simpatico Yoshi alle prese ancora una volta con il malvagio Bowser, che deve essere sconfitto per riportare la pace e la tranquillità nella terra abitata dall'amico di Mario; prima di iniziare una partita però, bisogna eseguire ancora una rapida e semplice operazione, ovvero selezionare lo Yoshi preferito tra tutti quelli disponibili. Eh sì perchè, in questa pericolosa missione, lo Yoshi originale, quello verde tanto per intenderci, non è lasciato solo ma è accompagnato da cinque amici, ognuno di un diverso coloro (azzurro, blu, giallo rosso e rosa); questo fatto, che a prima vista potrebbe sembrare solamente una trovata grafica, ha in realtà una funzione ben precisa all'interno del gioco, visto che ognuno dei piccoli dinosauri è associato a uno dei quattro frutti (mela, banana, anguria, e uva) che si devono raccogliere per terminare ogni sezione che compone il gioco. Per riuscire infatti a superare ogni livello, il giocatore deve riuscire a mangiare trenta frutti, senza per questo dover forzatamente raggiungere il termine di ogni sezione; ovviamente non è sempre semplice raggiungere i frutti e, se in alcuni casi (soprattutto nei primi livelli) questi sono posizionati in zone accessibili, in altri sono difesi da nemici di vario genere oppure si trovano all'interno di bolle che possono essere distrutte solamente utilizzando una delle tre armi a disposizione di Yoshi e compagni, ovvero le uova. I programmatori infatti hanno dotato Yoshi di diversi attacchi, ognuno dei quali risulta più utile e funzionale in particolari situazioni; mentre per eliminare i nemici comuni è possibile utilizzare una tecnica offensiva qualsiasi (la sederata, la "linguata" oppure il lancio delle uova), anche se è consigliabile usare solamente la lingua, per superare alcuni avversari è indispensabile utilizzare esclusivamente la sederata e, per raccogliere i frutti nelle bolle, il lancio delle uova in modo che cadano con successiva "slinguata" di acquisizione. Ovviamente, si possono scagliare le uova anche contro i nemici ma, finché è possibile ucciderli utilizzando altre armi, è certamente meglio risparmiare le preziose uova che sono disponibili in quantità limitata e che possono essere ottenute sia distruggendo alcuni nemici sia dando poderose testate contro alcuni enormi cubi a chiazze verdi posizionati un po' ovunque nel corso del gioco. Non mancano poi altri utili oggetti che permettono di riguadagnare parte dell'energia persa oltre alle immancabili







SCHEDA

CASA PRODUTTRICE	NINTENDO
GENERE	PLATFORM
DISTRIBUZIONE	IMPORTAZIONE
VERSIONE	GIAPPONESE
NUMERO GIOCATORI	1



Per riuscire a completare ogni livello è necessario raccogliere trenta frutti posizionati in diverse zone di ogni livello



Yoshi in sella a un serpentone, che può guidare per aria direzionandolo verso la preziosa frutta. Se sbagliate una mossa però il viscido si dirigerà dove ne ha voglia!



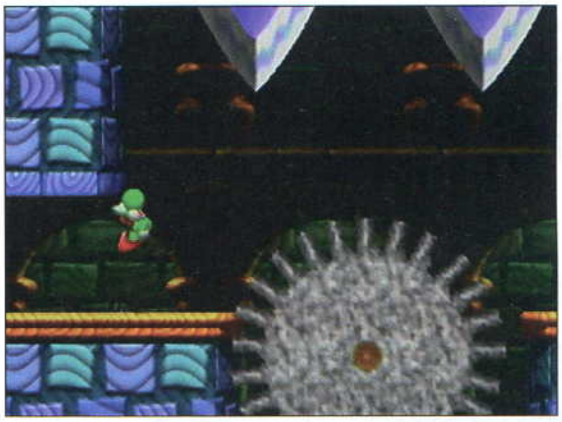


monete che incrementano il punteggio finale. La struttura di gioco quindi, come appare evidente da quanto ho appena scritto, è abbastanza classica e, per molti aspetti, troppo semplice; eh si perché, malgrado alcune caratteristiche abbastanza interessanti, non sono presenti particolari innovazioni e trovate originali, soprattutto se viene fatto un confronto col predecessore **Yoshi's Island** sul Super Nes. Il gioco si riduce infatti a una banale ricerca, peraltro neanche troppo complessa, dei frutti da raccogliere evitando i pochi nemici presenti (solo nell'ultimo livello la situazione è leggermente più complessa) e le insidie rappresentate da alcuni elementi dei fondali; a peggiorare la situazione bisogna aggiungere che i livelli di gioco non sono poi particolarmente ampi e che, visto che i vari frutti sono quasi sempre posizionati in zone raggiungibili abbastanza agevolmente, terminare **Yoshi's Story** non è certamente un'impresa ardua (a proposito, anche mia sorella è riuscito a finirlo in un paio di partite...).



VORREI DUE MELE E TRE ANGURIE...

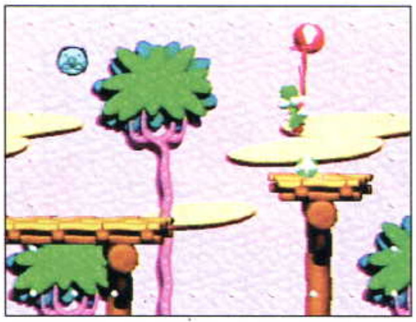
Anche dal punto di vista tecnico, seppure **Yoshi's Story** sia comunque un titolo ben realizzato e curato, è evidente che Nintendo avrebbe potuto fare qualcosa di più; i vari mostri e personaggi presenti infatti sono "solamente" discreti e, seppure ben definiti, risultano piuttosto limitati sia nelle dimensioni (sono solamente due o tre i mostri di dimensioni ragguardevoli) che nelle animazioni. I fondali poi sono abbastanza poveri e, seppure colorati con tinte forti e particolarmente luminose, non offrono nulla di esaltante (niente parallasse multiplo o animazioni, tanto per fare un esempio...); con questo non vogliamo assolutamente dire che si tratti di un titolo mal realizzato o poco curato, anzi, solo che da Nintendo, visto il notevole livello qualitativo medio delle sue produzioni, ci si attendeva qualcosa di più. Senza dubbio di fattura pregevole invece le varie esplosioni, tra le migliori che ci sia mai capitato di vedere su qualsiasi console. Per quanto riguarda il sonoro invece, bisogna sottolineare la presenza di musiche abbastanza particolari che comunque si adattano perfettamente alle varie situazioni di gioco e di effetti sonori che, seppure piuttosto limitati, possono essere considerati di qualità più che accettabile. Il vero problema di **Yoshi's Story** però, non riguarda le eventuali pecche o lacune della realizzazione tecnica, ma, come abbiamo già detto nel paragrafo precedente, gli

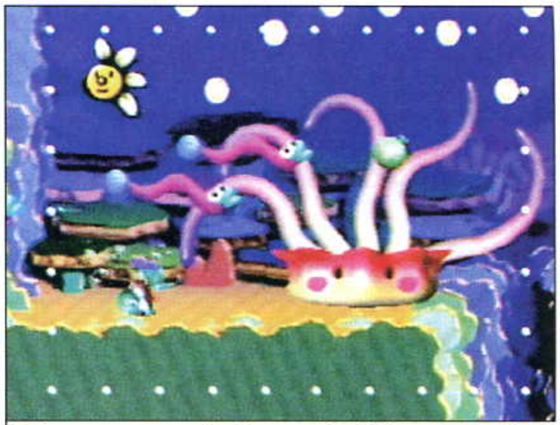




Quando Yoshi perde una vita, la sua anima viene catturata e rinchiusa nella torre più alta di questo sinistro castello!







Poteva mancare un livello acquatico? Non che cambi molto, per il valore di Yoshi's Story...

evidenti difetti a livello strutturale. E' strano come la Nintendo, casa solitamente attenta nella produzione dei titoli dedicati ai suoi popolarissimi personaggi, abbia commesso degli errori così evidenti nella realizzazione di **Yoshi's Story**. Sembra quasi che la casa giapponese abbia deciso di produrre un gioco più adatto a un pubblico giovane e non particolarmente esperto; questa impressione viene confermata, oltre che dallo stile grafico utilizzato, anche dalla semplicità estrema del gioco. Siamo infatti lontani anni luce dalla varietà e dalla complessità che caratterizzavano, per esempio, i precedenti episodi di **Super Mario** (fondamentalmente il terzo e il quarto, rispettivamente per Nes e Super Nes), titoli in grado di garantire ore e ore di puro divertimento e di impegnare il giocatore nella ricerca di passaggi segreti, stanze nascoste o livelli bonus presenti in quantità industriale. In **Yoshi's Story** invece i livelli sono di dimensioni piuttosto ridotte, e scorrono via in maniera troppo liscia e indolore, senza quindi fornire tutti gli spunti di interesse necessari a mantenere desta l'attenzione del giocatore. Altra caratteristica dei titoli precedentemente citati che, purtroppo, non è stata riprodotta, è la notevole longevità; un videogiocatore esperto infatti non impiegherà infatti più di un paio di partite per portare a termine **Yoshi's Story** e, visto il numero di segreti e di varianti presenti abbastanza limitato, non sono molti i motivi validi per rigiocarlo una volta finito. Insomma, **Yoshi's Story** è un titolo appena passabile che non riesce a mantenere tutte le promesse che ci erano state fatte dalla Nintendo; è vero, si tratta sempre di un prodotto discretamente giocabile, ma viene nettamente sconfitto nel confronto con altre produzioni del genere targate Nintendo (e stiamo parlando di giochi realizzati per console meno potenti...) ed è in grado di offrire un periodo di divertimento abbastanza limitato.



End



La grafica, soprattutto per quanto riguarda i fondali, non è certamente ricca di particolari



SI RINGRAZIA
MICROMEDIA
PER LA CARTUCCIA







PAGELLA

GRAFICA	78
SONORO	74
GIOCABILITÀ	74
LONGEVITÀ	75
GLOBALE	75

Non penso che sia necessario aggiungere molto a quanto è già stato scritto nell'introduzione; *Yoshi's Story*, purtroppo, delude proprio negli aspetti su cui Nintendo aveva costruito il successo della serie di *Super Mario Bros.*, ovvero la giocabilità e la longevità. La struttura di gioco infatti è quanto di più semplice si sia visto in questi ultimi anni (è vero che Yoshi ha a sua disposizione tre diversi attacchi e che ognuno è adatto in particolari situazioni, ma non mi sembra comunque un aspetto particolarmente sconvolgente...) e i vari livelli sono veramente semplici da portare a termine; la raccolta della frutta infatti è ostacolata da un numero di nemici piuttosto ridotto, e anche i famigerati mostri di fine livello non sono in grado di creare alcun tipo di problema al videogiocatore medio. Nasce quindi il sospetto che Nintendo abbia voluto creare un titolo dedicato a un pubblico giovane e alla prime armi con questo genere di giochi, scontentando però in questo modo tutti coloro che si aspettavano un nuovo capolavoro della saga inaugurata da *Super Mario Bros.*, con l'ottimo *Yoshi's Island* (l'ultima puntata prodotta) ad attendere un degno sequel...

GRANDE CONCORSO VINCI COMPUTER UNION

Ecco i fortunati vincitori

Vincono i 50 Computer Union Tutto i signori: 1) PICETTI MAURIZIO Via Luigi Contratti 47 - 25029 Verola Vecchia (BS) 2) MANNAN SEYD ABDUC Via Aristofane II - 00125 ROMA 3) BIFFI GIOVANNI - Via Pagliare 12 - 24012 Brembilla (BG) 4) LONGO GIUSEPPE Via E. Gianturco 21 - 80055 Portici (NA) 5) MARTINELLI ALBERTO Via Bartolemeo 3 - 67010 Coppito (AQ) 6) COTRONEO GIUSEPPE Fraz. Runaz Avise - 11010 Aosta (AO) 7) SENESI ARNALDO Via Gramsci 83 - 56030 Perignano(PI) 8) PESCHIERA LORENZA Quartiere Villette 10 - 27021 Bereguardo (PV) 9) FARUCCI ALESSANDRO Str. Per la Colma 8 - 13061 Andorno Micca (BI) 10) LO SARDO CARMINE Via Belvedere 169 - 37100 Verona (VR) 11) PATERNO' CATENO FEDERICO Via G. Donizzetti 2/a - 20090 Pieve Emanuele (MI) 12) STRAPPATI LUCIANO Via D. Alighieri 129 - 60022 Castelfidardo (AN) 13) FIORE SAVERIO Via N. Longo, 59 - 70026 Modugno (BA) 14) DE ROSA KUNDERFRANCO ANTONELLA Via De Gasperi 28/15 - 16146 Genova (GE) 15) DE MARIA ANTONELLA Via Galante 11 - 80046 S. Giorgio Acremano (NA) 16) AUTOSCUOLA NUOVO SUD Via Piave 18 - Valledolmo (PA) 17) PITZALIS DANIELE Via Rivarossa 32 - 10155 Torino (TO) 18) BELLATO ORTALE CARLA Via Frejus 34 - 10095 Grugliasco (TO) 19) SPATO PAOLO Via Refrancore 86/6 - 10151 Torino (TO) 20) PERINI JUAN JOSE' Calle S. Andrea 758 - 30015 Chioggia - VE 21) PILUDU SERGIO Via Monte Gennargentu 29 - Selargius (CA) 22) MASSETTI PAOLO Via G. Da Buglione 10 - 63039 San Benedetto del Tronto (AP) 23) BETTINI ALESSANDRO - Via Barzoni 2 - 20139 Milano (MI) 24) TULLI MASSIMILIANO Via Colle Viminale 7 - 00042 Anzio (RM) 25) PAOLINI SERGIO Via A. Beduglio 4 - 13042 Dorzano (BI) 26) ROSSI GABRIELLA Via Verdi 12 - 21020 Daverio (VA) 27) LOVINO DAVID Via Volterrana 1/a - 50124 Firenze (FI) 28) BURASCHI ALBINO Via Genova 16 - 29100 Piacenza (PC) 29) LA LAMPA ROBERTO Via Damiano Chiesa 19 - 35030 Selvazzano Dentro (PD) 30) TOMASI EMANUELE Via Ruffano 89 - 73042 Casarano (LE) 31) DI GIACOMO VALENTINO 3°V.le P.lo Noce n.20 - 80014 Vercaturo Giugliano in Campania (NA) 32) CIPRIANI GIUSTINA C.so Orbassonol 191/8 - 10137 Torino (TO) 33) SCAGLIOTTI EDOARDO Via Grossi 18 - 46100 Mantova 34) TANZARELLA ROMOLO Via Don Gnocchi 11 - 20064 Gorgonzola (MI) 35) SARNE' PASQUALE Via Vecchia Cimitero 135 - 89126 Reggio Calabria (RC) 36) BALDASSARI GABRIELE Via A. Gramsci 46/2 - 44011 Argenta (FE) 37) ALBANESE ANNAMARIA C/da Coste 122 - 86100 Campobasso (CB) 38) SERAFINI PATRIZIO P.le Mons. L. Copello 5 - 43015 Noceto (PR) 39) MOSCHETTI MAURIZIO Via Anagni 55 - 00171 ROMA 40) DE SANTO GIUSEPPE Via P.G. Frassati 21 - 13814 Pollone (BI) 41) BALDASSARI PAOLO Via A. Gramsci 46/2 - 44011 Argenta (FE) 42) TELLURIO MARCO Via Salvo D'Acquisto 11 - 06088 S.M. Angeli - Assisi (PG) 43) FONTANOT IRENE Via Darsella San Bartolomeo 34/b - 34015 Muggia (TS) 44) FILIPPI MARISA Via A. Gramsci 46/2 - 44011 Argenta (FE) 45) RE GIOVANNI Via Alessandria 1 - 20034 Giussano (MI) 46) MILANESCHI MARCO Via Violante di Baviera 10 - 53100 Siena (SI) 47) DI GIORGIO ELISABETTA Via Malosnà 8 - 10043 Orbassano (TO) 48) SANNELLA TEODORO Via Vincenzo della Rocca 38 - 71100 Foggia (FG) 49) GAVAZZA ROBERTO Via Mazzuccato 1 - 33100 Udine (UD) 50) STEFANO CRISTIANO Via Ettaro 10 - 89036 Brancaleone (RC) **Vincono i 50 PSION SIENA i signori:** 1) CASULA ANTONIO Via Liscia Culumba 13 - 07020 Palau (SS) 2) SANTOMAURO FELICETTA C.so Novara 85 - 10154 Torino (TO) 3) CATALDI NICOLA Via San Francesco 5/d - 37067 Valeggio Simincio (UR) 4) CURCIO FRANCO P.zza Rapisardi 7-4 - 16155 Genova (GE) 5) SALA VALERIANO Via Piave 24 - 22060 Cabiate (CO) 6) GIACALONE FRANCESCO Casella postale 17 - 32021 Agordo (BL) 7) TURRI FRANCO V.le Europa 9 - 37023 Grezzana (VR) 8) MARZANO VITTORIO P.le Brunellesschi 30 - 80055 Portici (NA) 9) GOTTI MATTEO Via Varese 7 - 20012 Cuggiono (MI) 10) POL MONICA Via Carducci 3 - 32042 Calalzo di Cadore (BL) 11) FRESCURA LUISA Via Roma 35 - 32042 Calalzo di Cadore (BL) 12) GUETTA ANTONIO 5° Trav. Prov. Cumana Pal. Sole 46 - 80126 Napoli (NA) 13) RUINATO MAURIZIO Via Trento 28 - 95040 Ramacca (CT) 14) METROPOLI GINO Via Prol. Conforti - 84083 Castel San Giorgio (SA) 15) SCURRIA DOMENICO C.so Dei Mille 163 - 90123 Palermo (PA) 16) BELTRAMI PAOLA Via Divisione Acqui 28/14 - 16166 Genova (GE) 17) FERRARI MARIA Via Menotti 131 - 41049 Sassuolo (MO) 18) PIACASTELLI LUCA Via Cesenatico 231 - 47023 Cesena (FO) 19) LASERRA LUIGI Via Nicotera 37 - 74024 Manduria (TA) 20) GARDINI MAURIZIO Via Manzoni 12 - 47023 Cesena (FO) 21) RIPANI VANESSA Via Nazario Sauro 126 - 64022 Giulianova (TE) 22) BRANCA PAOLO Via Bologna 13 - 20091 Bresso (MI) 23) BONETTI MARIO Via E. Fermi 8/42 - 80010 Villaricca (NA) 24) TUFANO DOMENICO C.so Vittorio Emanuele II 142 - 80011 Acerra (NA) 25) GENUARDI GIUSEPPE Via Salina Ed.6 Sc.a n. 31 - 92100 Agrigento 26) PARIS ALCIDE Via Olmo 46 - 37033 Verona (VR) 27) BIGNONE ANTONINO Via Luigi Manfredi 20 - 90127 Palermo (PA) 28) FORMIGHIERI PAOLO Via G. Cadioli 5 - 46100 Mantova (MN) 29) TAVANA DAMIANO Via Petrarca 82 - 25068 Sarezzo (BS) 30) PISCHEDDA GIUSEPPE Via Nuoro 25/9 - 09013 Carbonia (CA) 31) DE FRANCO GIANNI Via Dello Stadio 1 - 00015 Monte Rotondo (ROMA) 32) SANSONE GIANMARIA Via Nicolardi 67 - 80131 Napoli (NA) 33) DAVIDOVICH LUCIANO Via G. Battisti 20 - 38065 Mori (TN) 34) IARIA GIUSEPPE Via Colfelice 23 - 00179 ROMA 35) PICCINI MASSIMO Via Dell'Artigianato 2 - 50046 Poggio a Caiano (PO) 36) TARANTINO ALDO Via Delle Rose 47 - 00171 ROMA 37) PETROLITO GABRIELE Via Caorliega 19 - 30035 Mirano (VE) 38) MATTEOLI CATERINA Via di Badia 12 - 56032 Buti (PI) 39) CALCAGNO SALVATRICE Via Palermo 38 - 95046 Palagonia (CT) 40) FRANZOSO ELISA Via E. Duse 22 - 34170 Gorizia (GO) 41) PALUDET ITALICO Via Istria 5 - 33170 Pordenone (PN) 42) PORCELLI FLAVIO Via Amiterno 106 - 66013 Chieti Scalo (CH) 43) PICCOLO FRANCESCO Largo Donnaregina 96 - 80048 Sant'Anastasia (NA) 44) CATANESE GASPARE Via del Mazziere 46/f - 90018 Termini Imerese (PA) 45) IRIA MARIA V.le Margherita 29 - 80040 Pollena Trocchia (NA) 46) SALMERI SILVIA Via Libertà 108/a - 90143 Palermo (PA) 47) DUCHINI ROBERTO Via Verdi 9 - Fr. Porto - 06060 Castiglione del Lago (PG) 48) BALDI MICHELE Via XXIV Maggio 55 - 53100 Siena (SI) 49) CASSANO ANTONIO Via Casamassimi 2/a - 70100 Bari (BA) 50) AMATO MASSIMILIANO Via Petrarca 26 - 80054 Gragnano (NA)

JACKSON LIBRI® GRUPPO FUTURA®

Hiryu No Ken Twin

Nel panorama di titoli disponibile per Nintendo 64, manca ancora un picchiaduro, che sia bidimensionale oppure in 3D, in grado di sfruttare le notevoli potenzialità della console della grande "N". I vari **Mace**, **Dark Rift** e **Dual Heroes**, giusto per citare alcuni tra gli esempi più recenti, sfigurerebbero infatti su macchine molto meno potenti, visto che, a una struttura di gioco poco curata e varia, uniscono anche una realizzazione tecnica veramente mediocre. Gli amanti dei picchiaduro a incontri però, ora possono consolarsi con **Hiryu No Ken Twin**, titolo prodotto dalla giapponese Culture Brain che, pur non raggiungendo i livelli qualitativi dei grandi classici del genere, risulta comunque discretamente divertente e ben strutturato.

SUPER DEFORMED FIGHTERS

Hiryu No Ken Twin sotto certi punti di vista può essere considerato un picchiaduro leggermente anomalo perché dotato di caratteristiche che raramente si sono viste in altri titoli del genere; basta infatti accedere alla schermata iniziale per vedere che le opzioni presenti sono veramente numerose e consentono di variare non solo i classici parametri, ma anche di giocare a varianti di gioco completamente differenti. Proprio per questo motivo, la lingua giapponese costituisce un problema certamente non da sottovalutare; se infatti le icone principali sono chiaramente comprensibili, grazie alla presenza di illustrazioni abbastanza chiare, una volta entrati in questi menu le uniche scritte disponibili sono completamente in giapponese; questo vuol quindi dire che, per riuscire a sfruttare al meglio tutte le potenzialità del gioco, si devono passare diversi minuti a provare e riprovare per comprendere al meglio il funzionamento e l'utilità di alcune opzioni. Se infatti alcune di queste sono abbastanza classiche, e consentono di affrontare i soliti tornei e incontri singoli (oltre, ovviamente al combattimento in coppia contro un amico), altre sono certamente più oscure e ignote. Ma cerchiamo ora di capire quali sono queste opzioni, sperando di riuscire a chiarire quali sono tutte le varianti messe a nostra disposizione dai programmatori. Per prima cosa, appena accesa la console, bisogna inserire il proprio nome e, solamente in seguito decidere a quale delle due versioni di **Hiryu No Ken Twin** si desidera giocare; eh sì, perché Culture Brain ha deciso di inserire due diversi stili di gioco (anche se poi, vedremo che in realtà sono tre): una versione più seria e classica e una super deformed, opzione solitamente attivabile solo attraverso un cheat mode in molti altri titoli del genere.





Cominciamo ora a esaminare proprio questa variante: sono presenti in tutto otto diverse opzioni, che permettono di cambiare alcuni parametri di gioco, di combattere in incontri in singolo con un nemico controllato dalla console oppure da un altro essere umano, di allenarsi contro un avversario (che, a seconda di come vengono settate alcune opzioni in un ulteriore menu, può essere completamente indifeso oppure rispondere ai vostri colpi), di prendere parte a un battle mode in cinque contro cinque oppure di comprare nuove armi; a seconda infatti del numero di combattimenti vinti nella modalità di gioco principale, ovvero nel torneo, si ottengono un numero di punti che possono essere "spesi" nell'apposita schermata che permette di acquistare oggetti di vario tipo. Oggetti che possono essere pugni di ferro, bracciali, giubbotti di vari tipo, fasce, integratori energetici (in grado di rifornire di energia durante l'incontro), delle pergamene (la cui funzione, onestamente, è completamente ignota) oppure addirittura delle supermosse e dei crediti extra. Ovviamente, la potenza dell'oggetto acquistato è rapportata al suo prezzo quindi se si vogliono ottenere armi e gadget molto potenti bisogna combattere, ma soprattutto vincere, un numero di incontri







SCHEDA

CASA PRODUTTRICE	CULTURE BRAIN
GENERE	PICCHIADURO
DISTRIBUZIONE	IMPORTAZIONE
VERSIONE	GIAPPONESE
NUMERO GIOCATORI	1-2





veramente impressionante. Proprio a causa di questa opzione, giocando **Hiryu No Ken Twin** è praticamente indispensabile essere dotati di una Memory Card che consenta di registrare i risultati ottenuti; non è infatti possibile salvare i punti guadagnati su cartuccia e quindi, visto che questa può essere tranquillamente definita una delle opzioni più importanti del gioco, è fondamentale avere la possibilità di sfruttarla al meglio; ogni volta che si termina il gioco infatti, si ottengono un numero maggiore di punti, e quando si partecipa una seconda volta al torneo la difficoltà è senza dubbio più elevata, senza poi contare che, se si ricomincia a giocare dopo aver spento la console, tutto ricomincia da zero, ovvero dal primo torneo. Per quanto riguarda la fase più "seria" di **Hiryu No Ken Twin**, bisogna sottolineare che sono presenti alcune differenze abbastanza evidenti; innanzitutto non è possibile potenziare il proprio lottatore raccogliendo punti nel torneo, e anche il sistema di controllo ha subito qualche cambiamento (non si eseguono più le supermosse premendo un solo tasto per esempio). Una delle principali novità, in questa fase di gioco, risiede certamente nella presenza di due variati dal punto di vista grafico: i programmatori della Culture Brain infatti hanno pensato di inserire sia una versione con grafica bidimensionale che una con grafica 3D. Non si tratta però di due titoli completamente diversi, visto che i lottatori sono sempre realizzati con poligoni e la differenza principale è il fatto che nel gioco tridimensionale è possibile muoversi liberamente all'interno dell'arena di gioco, mentre in quello 2D gli unici spostamenti consentiti sono a destra e a sinistra (come in **Street Fighter 2** o in **Mortal Kombat**, tanto per intenderci). Sono quindi particolarmente numerose e varie le opzioni di gioco presenti in **Hiryu No Ken Twin**, titolo che, comunque, per quanto riguarda la struttura di gioco dei combattimenti, non è in grado di offrire nulla di particolarmente innovativo o originale. Ogni lottatore ha infatti a sua disposizione un numero di mosse abbastanza elevato, anche se bisogna sottolineare che queste non si distaccano per originalità da quelle disponibili nei classici del genere; particolarmente semplici da utilizzare risultano essere invece le varie supermosse, che possono essere attivate mediante la semplice pressione di un tasto o di combinazioni di facile esecuzione. Note non propriamente positive vengono invece dall'intelligenza artificiale dei lottatori controllati dal computer, a dire il vero piuttosto limitata; è vero che sono presenti diversi livelli di difficoltà, ma con quello base (che dovrebbe essere, in teoria, una via di mezzo) vincere gli incontri non è un'impresa particolarmente ardua e, in alcune fasi, basta ripetere con costanza una certa sequenza di mosse per arrivare al termine del combattimento vittoriosi senza aver sprecato troppe energie; questo problema è dovuto anche al fatto che, una volta colpito un avversario con un calcio, per esempio, è possibile colpirlo ancora quando sta cadendo, addirittura per tre o quattro volte. Ovviamente, l'avversario subisce i colpi senza poter contrapporre nessun tipo di difesa.





EFFETTI SPECIALI

La realizzazione tecnica di **Hiryu No Ken Twin** è, qualunque sia la variante di gioco selezionata, senza dubbio di buon livello, anche se non priva di qualche piccolo difetto. Nella sezione Super Deformed, che può contare su animazioni di buona qualità e su sprite discretamente definiti, bisogna purtroppo evidenziare la presenza di qualche rallentamento e perdita di frame nelle



Pur non trattandosi di un capolavoro assoluto, *Hiryu No Ken Twin* è in grado di offrire una buona dose di divertimento a tutti gli amanti del genere, oltre ad alcune interessanti varianti di gioco. La possibilità di incrementare le capacità del lottatore è senza dubbio una caratteristica positiva e la presenza di due differenti versioni (una normale e una Super Deformed), ognuna dotata di alcune peculiarità, è un fatto da sottolineare. Peccato quindi che alcuni problemi nella struttura di gioco e alcuni difetti a livello grafico rendano leggermente meno divertente e interessante un titolo che, comunque, i possessori di Nintendo 64 possono tranquillamente prendere in considerazione come possibile acquisto.















situazioni più caotiche. I fondali poi, se in alcuni livelli sono senza dubbio pregevoli, in altri appaiono piuttosto scarsi e poveri di particolari. Peccato infine che, quando si riesce a comprare una nuova corazza o un'arma, questa non si veda effettivamente nel corso del gioco; è vero che si tratta di un particolare, ma sarebbe stato senza dubbio un tocco di classe poter ammirare anche i cambiamenti dell'abbigliamento dei vari combattenti. Per quanto riguarda le versioni 2D e tridimensionale, se escludiamo il fatto che nella seconda è possibile muoversi su un altro piano (utile, ovviamente, per evitare i colpi dei nemici) mentre nella prima entrambi i lottatori si trovano sempre uno di fronte all'altro (e l'unica possibilità di schivare gli attacchi è quello di abbassarsi oppure di saltare), non ci sono particolari differenze. Da segnalare inoltre che, rispetto alla versione Super Deformed, la velocità di gioco è sensibilmente superiore; peccato che, solamente per quanto riguarda la versione in 3D, è ravvisabile la perdita di frame quando si eseguono alcune mosse particolarmente complesse (questo problema non riguarda invece il gioco con grafica bidimensionale). Nulla di eccezionale invece dal fronte del sonoro che è caratterizzato dalla presenza delle solite musiche e di effetti che non brillano certamente per originalità e fattura. La realizzazione tecnica di **Hiryu No Ken Twin** può in definitiva essere considerata abbastanza buona e funzionale; peccato quindi per alcuni difetti che ne diminuiscono la giocabilità e la longevità; stiamo principalmente parlando delle già citate limitazioni nell'intelligenza artificiale dei lottatori controllati dalla console, che in alcune situazioni sembra quasi che facciano di tutto pur di essere sconfitti (al contrario di alcuni boss, come quello metallico in stile Dural, veramente difficile da sconfiggere); fortunatamente la situazione migliora leggermente aumentando il livello di difficoltà, ma in tutta sincerità non si può certamente affermare che sia particolarmente complesso, almeno nelle prime fasi, sconfiggere i nemici. Non si può comunque negare che i programmatori di Culture Brain abbiano svolto un lavoro di buona fattura e siano riusciti a produrre il migliore titolo del genere disponibile per Nintendo 64 (non che ci volesse molto intendiamoci...); non si tratta certamente di un capolavoro assoluto, ma **Hiryu No Ken Twin** rimane comunque un titolo godibile e che tutti gli amanti del genere possessori della console Nintendo possono tranquillamente prendere in considerazione.

End







SI RINGRAZIA
CRAZY VIDEO
PER LA CARTUCCIA

PAGELLA

GRAFICA	80
SONORO	78
GIOCABILITÀ	81
LONGEVITÀ	80
GLOBALE	80




Notizie freschissime, recensioni
"strong", i trucchi più aggiornati
un mare di utili informazioni
OGNI MESE
IN EDICOLA
GRUPPO FUTURA
LA PRIMA RIVISTA INDIPENDENTE DEDICATA A PLAYSTATION
100% SUPER CONSOLE PLAYSTATION
PREVIEW
Eos
REVIEW
Area 51
Strikepoint
The Hex Missions

Aero Gauge

Dopo l'ottima impressione suscitata in occasione dell'anteprima all'ultimo Nintendo Space World 1997, di cui abbiamo offerto un ampio reportage sullo scorso numero, arriva finalmente la versione definitiva di **Aero Gauge**, la corsa futuristica targata Ascii. Parli di questo genere e subito ti viene in mente **WipEout 2097** ma trattandosi di una console Nintendo il pensiero deve andare anche al vecchio e glorioso F-Zero, di cui tra l'altro la Nintendo sta preparando una versione a 64-bit, di cui trovate un'anteprima in questo stesso numero. Rispetto ai titoli citati, questa cartuccia presenta una fondamentale differenza dal punto di vista dello schema di gioco e della giocabilità. Eh sì, perché se in quei casi i veicoli non erano attaccati al terreno ma si muovevano comunque in sospensione, qui si tratta di volo vero e proprio. Quindi una delle componenti da tenere in considerazione sono i continui su e giù a cui sarete costretti e che complicano, rendendola ulteriormente interessante, l'azione di gioco. Dovrete sempre tenere un'adeguata distanza degli oggetti in ogni direzione, senza stare troppo bassi ma neppure andando a sbattere sui soffitti che sovente vi sovrasteranno. Troppe collisioni vi faranno infatti perdere energia e rischierete quindi di non poter finire la gara. Per ovviare a tutto questo, potrete sempre rifornirvi in apposite aree di servizio che vi daranno la possibilità di fare il pieno, ovviamente penalizzandovi sia perché comunque rappresentano una deviazione sul percorso principale sia perché al loro interno dovrete tenere una velocità decisamente ridotta.







METTI UN TIGRE NEL MOTORE

A vostra disposizione avete cinque mezzi aerei dalla forma abbastanza insolita. Se da un lato ricordano i veicoli della saga di **WipEout** da un altro somigliano poi a delle grosse macchine senza ruote, un po' come le volanti di Blade Runner. Fattezze grafiche a parte, sono molto differenti fra loro e vengono catalogate in base a sei caratteristiche per consentirvi di scegliere quella più adatta al vostro stile di guida. Se velocità, accelerazione e sterzata non meritano particolari commenti, le altre tre categorie necessitano un minimo di trattazione. Lo scudo rappresenta la solidità del vostro mezzo, ovvero quanti urti riuscirà a sopportare prima di saltare in aria. Sicuramente se siete alle prime armi vi converrà scegliere qualcosa di resistente, anche se in questo caso dovrete rinunciare a prestazioni particolarmente brillanti.

La stabilità è un altro fattore fondamentale soprattutto quando sarete costretti a continui cambi di direzione: se infatti il vostro mezzo è troppo in balia dell'inerzia, faticherete non poco a tenere traiettorie ottimali. La carrellata si conclude con la caratteristica che più lascia perplessi e che, in pratica, sembra influenzare meno il gioco: il limite aereo. In pratica si tratta di quanto il vostro bolide riesce ad alzarsi ma al riscontro dei fatti le differenze sono risultate minimali fra mezzi







Tenete premuto acceleratore e freno prima del via e farete una partenza a razzo

SCHEDA

CASA PRODUTTRICE	ASCII
GENERE	CORSA
DISTRIBUZIONE	IMPORTAZIONE
VERSIONE	GIAPPONESE
NUMERO GIOCATORI	1-2



Ci sarà anche del pop up ma Aero Gauge è comunque veloce e divertente

che avrebbero dovuto avere comportamenti praticamente distantissimi. Una volta studiato come si deve il vostro velivolo è il momento di scendere in pista...

GIORNI DI TUONO!

La prima possibilità che vi viene offerta è la gara singola, che vi vedrà impegnati contro gli avversari nel tentativo di tagliare per primo il traguardo (originale, eh?). Potrete selezionare uno qualsiasi dei tracciati disponibili e variare anche il numero di giri della competizione. Si passa poi al Time Attack, molto simile alla modalità precedente ma che vi vedrà soli in pista con l'obiettivo di strappare tempi sempre migliori sfruttando tutte le potenzialità del mezzo e pennellando le traiettorie senza la scomoda presenza degli altri concorrenti. Per avere comunque un raffronto con il vostro miglior tempo, potrete in qualsiasi gara inserire la ghost car, che comunque, come ben saprete, non rappresenta una presenza fisica in pista. Si arriva quindi al championship mode che è un po' la competizione regina di tutto il gioco. Per ogni tracciato dovrete eseguire prima un turno di qualifica per determinare la vostra posizione sulla griglia di partenza e poi affrontare gli altri piloti nella gara vera e propria. Al termine di ogni prova verrà stilata la classifica generale e per proseguire dovrete ottenere posizioni sempre migliori. Se infatti per accedere alla seconda prova basta un quinto posto, per arrivare alla terza serve il quarto e così via in un crescendo di difficoltà in cui non potrete concedervi troppe pause di riflessione se non volete perdere di vista la vetta della classifica. Naturalmente non manca la possibilità di sfidare un vostro amico in emozionanti testa a testa. Come è ormai prassi sull'N64, anche **Aero Gauge** sfrutta uno split screen orizzontale che consente ad entrambi i giocatori di godere di una buona visuale di gioco. Il pop up poi non risulta eccessivamente appesantito dal maggior carico di lavoro anche se comunque la differenza è visibile. La velocità invece, punto di forza di tutto il gioco, resta a livelli più che accettabili.

IMOLA-3000

I cinque tracciati, come dicevamo già in precedenza, sono molto movimentati dal punto di vista verticale ma anche per quanto riguarda quello orizzontale presentano rapide sequenze di curve e controcurve che vanno affrontate con la massima precisione. Particolare attenzione meritano le sezioni tubolari che, utilizzando forse in modo bizzarro un termine preso dalle discese libere di sci, potremmo definire di puro scorrimento. Queste fasi infatti presentano, col loro tortuoso svilupparsi, una buona occasione per prendere velocità. Bisognerà

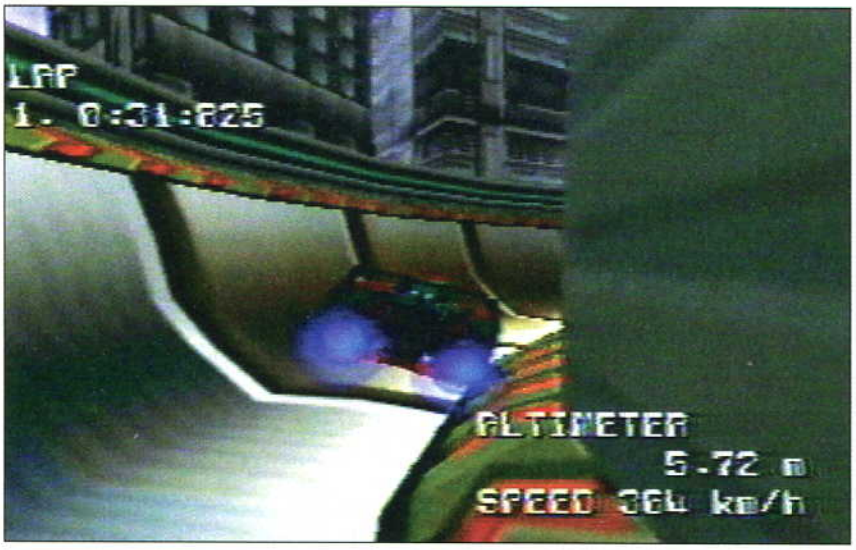


SOMIGLIANZE & DIFFERENZE

Realizzazione tecniche e potenzialità delle diverse console a parte, è importante sottolineare punti comuni e differenze fra il re dei racer futuristici **WipEout 2097** e **Aero Gauge**. Come già sottolineato altrove, la più marcata distinzione è data dal fatto che nel gioco della Ascii i veicoli volano veramente e non si limitano a levitare sul tracciato, questo implica che nel bagaglio tecnico del pilota ci debbano essere anche picchiate e cabrate e non più semplici curve. In verità il modello di guida di **WipEout 2097** è più difficile da padroneggiare ma alla fine dà maggiori soddisfazioni Uguale è invece il conteggio dei danni, dato da una barra di energia, e il modo in cui vi si può ovviare, transitando in un'apposita area di rifornimento. Cambia invece il modo in cui ci si può procurare i danni, perché se in entrambi le collisioni con gli elementi del tracciato sono dannose, in **WipEout 2097** bisogna aggiungere i colpi inferti dalle armi degli avversari, qui totalmente assenti. Ultima somiglianza, connotazione grafica a parte, è data da determinate aree della pista che danno una spinta supplementare transitandoci sopra. Si tratta dunque di giochi simili ma distinti e sarebbe sbagliato definire **Aero Gauge** un semplice clone di **WipEout 2097**. Nel complesso, il primo è sicuramente meno simulativo del secondo ma anche più immediato.

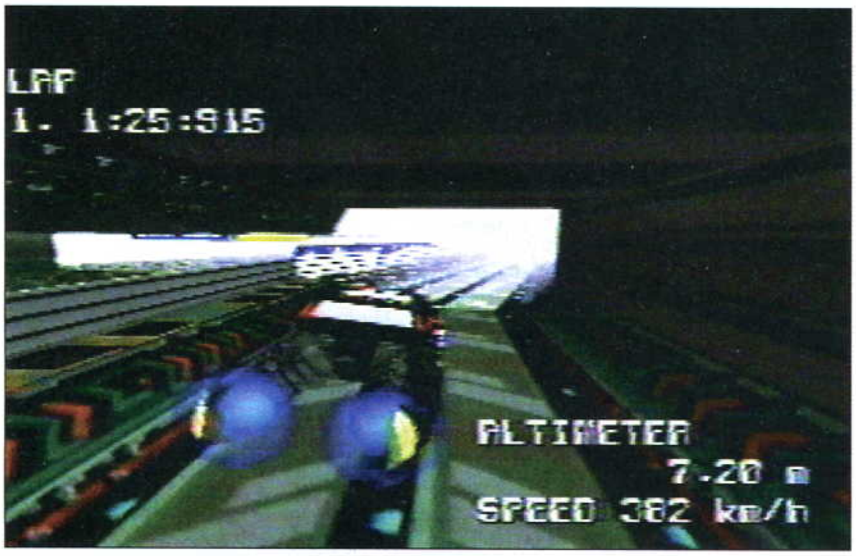


Guardando dall'esterno una persona che giochi ad *Aero Gauge*, la prima cosa che si nota è ahimè il triste pop-up a cui sul Nintendo 64 ci stiamo purtroppo abituando. Rispetto ad altri casi però in cui a questo difetto si sommavano altre lacune grafiche, bisogna dire che la Ascii ha fatto un ottimo lavoro. *Aero Gauge* è molto veloce ed emozionante, con una veste grafica di buona fattura e con un'ottima definizione. I controlli, con un minimo di pratica, sono piuttosto comodi e vi consentiranno di calarvi nel ritmo frenetico dell'azione. La varietà, sia per quanto riguarda i veicoli che i tracciati, è piuttosto buona e impiegherete parecchio tempo per arrivare al termine delle varie competizioni a tutti e tre i livelli di difficoltà. Peccato soltanto che i programmatori non abbiano inserito (o non siano riusciti a inserire) la modalità per quattro giocatori.



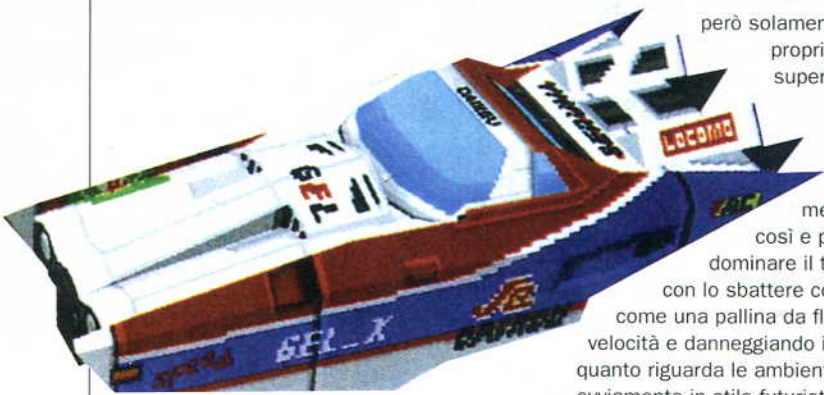


Alcuni livelli, scelte cromatiche a parte, sono davvero spettacolari





Aero Gauge è probabilmente la miglior corsa futuristica su Nintendo 64



però solamente adagiare il proprio mezzo sulla superficie e assecondare leggermente le oscillazioni naturali del mezzo. Se non fate così e pretendete di dominare il tracciato, finirete con lo sbattere contro le pareti come una pallina da flipper, perdendo velocità e danneggiando il velivolo. Per quanto riguarda le ambientazioni, sono ovviamente in stile futuristico ma quasi tutti i tracciati alternano fasi con città stile Quinto Elemento con altre prettamente naturalistiche, come quando vi trovate a destreggiarvi fra un canyon o ad effettuare un volo radente su degli specchi d'acqua. Il tutto è piuttosto spettacolare, considerando anche che i programmatori hanno, a nostro avviso giustamente, rinunciato quasi sempre all'effetto nebbia per mascherare il pop-up guadagnandoci in profondità. In effetti, dal punto di vista grafico le notizie sono più che confortanti. La definizione è generalmente buona e anche la varietà non è affatto male. Alcuni stage non sono particolarmente spettacolari ma alcuni effetti visivo sono di ottimo livello. Anche per quanto riguarda i veicoli, non ci sono grossi difetti da rilevare, forse solo un uso dei colori non troppo azzeccato ma nessuno ha mai detto che i giapponesi siano dotati di buon gusto! Il pop-up rimane, ma non è una così drammatica come in altri casi. Infatti ad esso non è abbinata la drammatica lentezza ravvisata altrove e quindi il difetto, se non giustificabile, è quantomeno reso più accettabile dall'azione frenetica e coinvolgente. Come lasciavano presagire le anticipazioni, **Aero Gauge** è alquanto interessante e deve essere sicuramente tenuto in considerazione da chiunque cerchi una corsa futuristica per il Nintendo 64, vista anche la scarsità di alternative (al presente, l'alternativa futura, come tutti sanno, si chiama **F-Zero X**).

PAGELLA

GRAFICA	87
SONORO	88
GIOCABILITÀ	87
LONGEVITÀ	84
GLOBALE	85



SI RINGRAZIA YOU TOO PER LA CARTUCCIA

Snobow Kids

Lo snowboard è sicuramente una delle più grandi rivoluzioni negli sport invernali che si siano visti negli ultimi decenni e grazie al suo alto quoziente di difficoltà non ha faticato a ritagliarsi uno spazio notevole anche nel mondo dei videogiochi, molto di più quanto (soprattutto guardando il tempo avuto a disposizione) abbia saputo fare lo sci alpino tradizionale. Ecco che quindi in questa stagione si stanno avendo un po' su tutte le console delle simulazioni che vi mettono ai piedi una tavola e vi invitano a buttarvi a capofitto per pendii mozzafiato cercando di dare il meglio di voi. Rispetto ad altri titoli del genere, **Snobow Kids** presenta l'interessante novità di abbandonare l'impostazione di classico gioco sportivo per abbracciare invece uno stile più arcade, con tanto di personaggi buffi alla Mario e power-up da utilizzare durante la partita. E proprio dai personaggi parte la nostra carrellata sulle peculiarità di questa strana simulazione...

SNORT BOARD

Di bizzarri boarder da selezionare ne avrete a disposizione cinque che, oltre a caratterizzarsi fortemente dal punto di vista grafico per fattezze ed atteggiamenti in pista, sono anche distinti in base a tre caratteristiche. La prima è la velocità, indispensabile soprattutto nelle discese per così dire "libere", si passa poi alla maneggevolezza in curva, ovvero a quanto i boarder riescono a mantenere traiettorie strette. Si termina poi con le doti acrobatiche che riguardano il bagaglio di trick a disposizione e la relativa facilità e velocità di esecuzione. Viste però le diverse competizioni in cui dovrete cimentarvi, sarebbe forzatamente limitativo non poter variare le prestazioni in gara, ecco che quindi oltre che essere interpretate come doti naturali, le tre caratteristiche del vostro atleta variano anche in relazione alla tavola che utilizzerete. Potrete cambiarla ad ogni discesa e nel proseguo della partita ne avrete di nuove e più performanti a vostra disposizione. Terminate le pratiche di creazione del vostro personaggio, si passa al gioco vero e proprio, che è strutturato come una sorta di carriera in cui il vostro sciatore gara dopo gara accumula denaro con cui potenziare la propria attrezzatura e arricchirsi. Per acquisire risorse finanziarie ci sono tre modi: il primo e più scontato è quello di vincere delle gare; in ognuna infatti c'è un montepremi diviso fra coloro che saliranno sul podio. Naturalmente la fetta più grossa spetta al vincitore e questa diventa sempre più cospicua con l'aumentare della difficoltà della competizione. Gli altri consistono nel recuperare le monete sparse sui tracciati di gioco e di eseguire trick spettacolari non appena la pista ve ne offre la possibilità.



TUTTI IN SEGGIOVIA

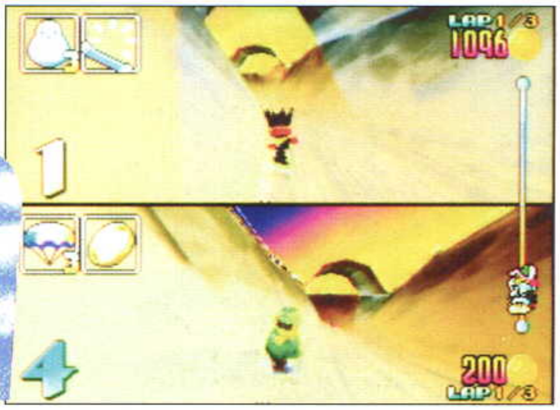
Passando poi alle gare vere e proprie, ci sono ben cinque discipline differenti. La prima è una sorta di Gran Prix mode in cui quattro boarders contemporaneamente completano più giri di uno stesso tracciato cercando di tagliare il traguardo prima degli altri. La domanda che sorge spontanea è: visto che si tratta di una discesa, come si fa dopo il traguardo a ricominciare il nuovo giro? Semplicissimo, si prende la seggiovia posizionata subito dopo la linea del traguardo. Attenzione però a mettersi in fila perché se l'ingresso non è occupato potete tranquillamente entrare senza problemi ma se qualche altro concorrente sta terminando le fasi di ingresso vi troverete la strada sbarrata e dovrete aspettare. Fondamentale, nelle fasi convulse di gioco è quindi fondamentale arrivare sempre davanti al momento dell'imbarco. Si passa quindi a un trittico di discipline tecniche composte da: Trick Game, Speed Cross e Shoot Cross. Il primo consiste in un percorso particolarmente studiato per eseguire salti ed acrobazie spettacolari: vincerà chi prima di giungere alla fine avrà sfruttato al meglio le molteplici possibilità offerte conseguendo quindi i ricchi bonus in denaro. Lo speed cross è un'estremizzazione del time attack che vedremo in seguito: qui infatti per farvi andare ancora più veloce il tracciato è disseminato di power-up destinati apposta a spingervi alla massima velocità verso il traguardo. Si conclude con lo Shoot Cross in cui dovrete centrare, con i limitati colpi a









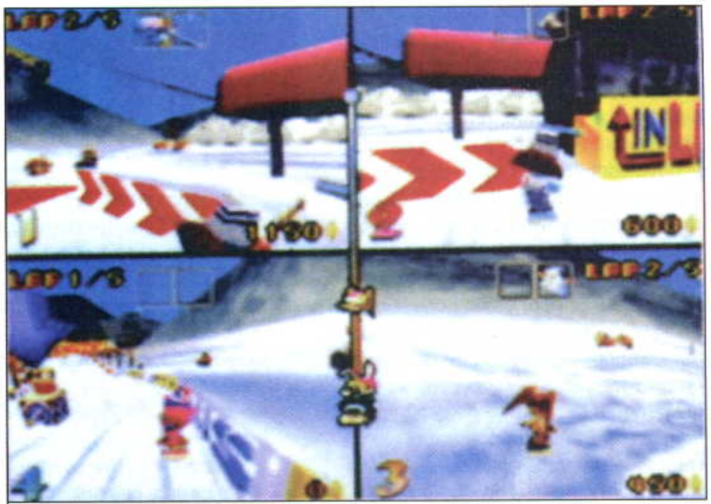


SCHEDA

CASA PRODUTTRICE	ATLUS
GENERE	SPORTIVO
DISTRIBUZIONE	IMPORTAZIONE
VERSIONE	GIAPPONESE
NUMERO GIOCATORI	1-4



Se non fosse dannatamente lento sarebbe anche divertente...


Potete giocare fino in quattro, ma in questo caso il frame rate sarà davvero basso



Snobow Kids fa rimpiangere Steep Slope Sliders per Saturn...



vostra disposizione, i pupazzi di neve sistemati sulla pista. Ultima specialità è il Time Attack, con il quale sarete impegnati a battere i record di percorrenza su quegli stessi tracciati che vi hanno visti protagonisti del gran prix con gli altri atleti. Come detto, in gara avrete a disposizione dei power-up che svolgeranno la duplice funzione di potenziare il vostro atleta e quella di rallentare gli avversari. La maggior parte degli oggetti che troverete sono di quest'ultimo tipo e, anche se apparentemente sono svariati, in realtà le differenze sono minimali e non ce n'è nessuno che si distingua in modo particolare per la propria efficacia. I soldi che guadagnerete vi serviranno, oltre che per arricchire il vostro sciatore, anche per potenziare le vostre attrezzature e questo potrete farlo accedendo al negozio in cui vendere e comprare tavole sempre più belle e veloci. Se tutto questo vi appare un tantino complesso, i programmatori hanno inserito un comodo sistema di allenamenti che con un numero limitato di lezioni vi consente di entrare fino in fondo nello spirito del gioco.

HANNO SBAGLIATO SCIOLINA???

Detta così, il gioco sembrerebbe piuttosto intrigante ma il tutto si scontra con una realizzazione tecnica lacunosa. Il primo colpevole che andremo ad esaminare è il sistema di controllo. Questo infatti risulta limitato e scomodo perché consente una varietà molto bassa di azioni e per giunta non risponde a dovere ai comandi soprattutto nelle curve a gomito. In alcuni casi vi parrà addirittura di non riuscire a sterzare: va bene che alcuni atleti avranno potenzialità limitate ma questo è veramente eccessivo! Altro colpevole è la velocità di gioco; anzi, già parlare di velocità è eccessivo perché in effetti si tratta di lentezza. In qualsiasi tratto di gara non avrete mai la sensazione di scendere a capofitto per un irto pendio e addirittura in alcuni casi si rasenta il moviolone. Basterebbe questo ad affossare definitivamente il gioco ma dobbiamo ancora parlare della grafica piuttosto scarna, sia per quanto riguarda i personaggi che i fondali. La modalità di gioco fino a quattro giocatori, utilizzabile in ogni disciplina, aumenta un filo l'attrattiva ma bisogna anche tenere presente dei rallentamenti che il gioco ulteriormente subisce nel momento in cui si aprono nuove finestre sullo schermo...

Puck

SI RINGRAZIA
GAME START
PER LA CARTUCCIA

Esilarante, ma in senso negativo. Questo potrebbe essere un commento molto stringato per *Snobow Kids*, un gioco che presenta un concept interessante ma sviluppato in modo che definire approssimativo è dire poco. Quello che colpisce particolarmente è la totale mancanza di ritmo, varietà e velocità che pervade tutta l'azione. Gli omini fanne le solite quattro cose all'interno di schemi poco vari e scendendo per i pendii lenti come quando si scende a spazzaneve (con gli sci) su una pista bianca. Anche la grafica non è per niente sconvolgente: i personaggi sono composti da pochissimi poligoni e le animazioni sono piuttosto scarne. Gli scenari sarebbero anche carini ma oltre alla già citata lentezza c'è anche da segnalare il fastidioso pop up che affligge la maggioranza dei titoli del Nintendo 64.



PAGELLA

GRAFICA	72
SONORO	68
GIOCABILITÀ	65
LONGEVITÀ	60
GLOBALE	62

Dual Heroes

Tutti sanno che tra i giapponesi riscuotono particolare successo tutti i personaggi che sono vestiti in maniera ridicola, con tute sgargianti e colorate. In telefilm come Megaloman (veramente uno spasso, si vedeva addirittura la cerniera dietro la tuta dell'eroe) e gli originali Power Rangers, tanto per citare alcuni esempi, tutti i protagonisti infatti indossavano dei capi d'abbigliamento perlomeno insoliti; con il passare del tempo, e con i conseguenti miglioramenti delle tecnologie, queste tenute sono state sostituite da vere e proprie corazze superaccessoriate in grado di difendere l'eroe di turno dagli attacchi nemici e di fornire un numero di armi veramente impressionante. Anche nei videogiochi questa tendenza è stata prontamente seguita dai programmatori, visto che sono in continuo aumento i titoli che hanno come protagonisti personaggi che indossano armature bioniche o esoscheletri meccanici; si tratta quasi sempre di titoli di azione, in cui il giocatore deve riuscire, sfruttando tutte le potenzialità messe a disposizione, a eliminare la minaccia di turno oppure di più semplici picchiaduro a incontri. **Dual Heroes**, nuovo prodotto della Hudson Soft, appartiene proprio a questo ultimo genere; si tratta infatti di un titolo piuttosto classico in cui vengono rispettati tutti i canoni del genere. Gli incontri infatti si svolgono in arene tridimensionali al meglio dei tre round con un tempo limite per ogni combattimento e con tutte le caratteristiche tipiche di ogni beat'em up.





IN DUE È MEGLIO...

Dopo aver saltata l'introduzione, tra l'altro neanche troppo ben realizzata, che racconta in maniera sommaria la trama del gioco e spiega la vostra missione (ovviamente tutte le scritte sono completamente in giapponese, come sul manuale...), è il caso di andare a vedere cosa possono offrire le varie opzioni disponibili; dopo vari tentativi, dovuti alla totale mancanza di scritte in una lingua comprensibile, siamo giunti alla conclusione che non sono state inserite innovazioni di alcun genere e, oltre a settare una serie di opzioni piuttosto classiche (numero dei round, durata degli stessi, livello di difficoltà, regolazione effetti sonori e poco altro), è possibile affrontare un avversario umano, effettuare una sorta di allenamento che permette di affrontare una copia robotica del lottatore selezionato, un tutorial in cui vengono mostrate su schermo tutte le mosse che si sono appena eseguite, oppure prendere parte al "torneo" vero e proprio. A questo punto non resta che selezionare il proprio lottatore preferito tra quelli a disposizione, solamente otto; in un periodo in cui i picchiaduro hanno tutti almeno una dozzina di personaggi, l'inserimento di soli otto combattenti non ci è sembrata una mossa particolarmente azzeccata da parte dei programmatori, anche perchè alcuni di questi personaggi risultano essere piuttosto simili tra loro sia per quanto riguarda l'aspetto estetico che le per le mosse a disposizione. Anche in questo settore bisogna ammettere che **Dual Heroes** si dimostra netttamente inferiore rispetto ai classici del genere, fatto che risulta evidente appena si vede il numero di tasti utilizzato sul controller; il pad del Nintendo 64 è infatti dotato di un numero di pulsanti veramente impressionante che, se sfruttati in maniera corretta, dovrebbero permettere di creare combinazioni incredibili e mosse altamente spettacolari. Non devono essere di questo avviso evidentemente i programmatori Hudson, vito che in questo titolo, oltre ovviamente al 3D Stick, utilizzato per muovere i personaggi nelle arene di gioco, vengono utilizzati solamente il tasto "A", il tasto "B" e il tasto "C inferiore", che possono essere poi uniti in due ulteriori combinazioni (A+B e A+C). I lottatori hanno quindi a disposizione solamente un tipo di pugni, uno di calci e la possibiltà di parare i colpi; veramente troppo poco. Bisogna poi sottolineare che anche il numero di mosse









SCHEDA

CASA PRODUTTRICE	HUDSON SOFT
GENERE	PICCHIADURO
DISTRIBUZIONE	IMPORTAZIONE
VERSIONE	GIAPPONESE
NUMERO GIOCATORI	1-2

segrete a disposizione non è eccessivamente vario e, alcuni colpi non sono poi particolarmente esaltanti da vedere e semplici da ottenere; proprio per tutti questi motivi appena citati non si può certamente affermare che **Dual Heroes** sia un titolo particolarmente divertente da giocare; i combattimenti, a causa della non eccessiva difficoltà, soprattutto ai livelli più bassi, si riducono spesso a monotone ripetizioni della stessa mossa o all'utilizzo costante di tattiche predefinite. La situazione, ovviamente, migliora leggermente giocando in compagnia di un amico ma, onestamente, questo non può essere considerato un fatto particolarmente positivo visto che tutti i picchiaduro sono più divertenti se giocati in compagnia e che **Dual Heroes** non può essere comunque definito un capolavoro...

DUAL SHOCK

I problemi di **Dual Heroes** non si fermano però alla struttura di gioco; da una console come il Nintendo 64 infatti bisogna perlomeno aspettarsi una realizzazione tecnica impeccabile, con lottatori ben definiti e animati e, più in generale senza alcun difetto grafico. Beh, il nuovo titolo Hudson invece riesce a risultare carente sia nella grafica che nel sonoro; i vari lottatori, tanto per cominciare non sono particolarmente ben definiti, per non parlare poi delle animazioni delle varie mosse, in alcuni casi veramente ridicole (per non dire patetiche) e poco curate. Nel tentativo di inserire una trovata innovativa, i programmatori hanno inserito la possibilità di cambiare la visuale (premendo il tasto "Z") in qualsiasi istante di gioco; beh, in questo caso abbiamo veramente toccato il fondo. Almeno a mio modesto parere, se si deve fare una cosa male e con poca attenzione, è meglio non farla ed evitare ulteriori figuracce; evidentemente non la pensano così in casa Hudson e hanno quindi deciso di deliziarci con l'appena citato cambio di inquadratura. Non che si tratta dell'aspetto peggiore di tutto il gioco ma sinceramente, invece di lanciarsi in trovate del genere, non è forse meglio curare maggiormente alcuni aspetti basilari della realizzazione tecnica cercando magari di evitare i rallentamenti? Eh si perché, tra tutti i difetti che caratterizzano **Dual Heroes**, bisogna anche aggiungere la presenza di evidenti rallentamenti che si verificano quando sullo schermo vengono eseguite da entrambi i giocatori delle supermosse; passa quindi in secondo piano il sonoro che, seppure di fattura non certamente impeccabile, risulta essere alla fine l'aspetto migliore di tutto il gioco. E' quindi sottinteso che, con una struttura del genere la longevità, malgrado la presenza di diverse opzioni, è sensibilmente limitata; solamente i più pazienti potranno riuscire a giocare a **Dual Heroes** per un periodo superiore ai dieci minuti, senza per questo essere colpito da giramenti di testa, sensi di nausea e dall'irrefrenabile voglia di scagliare la cartuccia fuori dalla finestra. Non penso ci sia molto altro da aggiungere: i possessori di Nintendo 64 amanti del genere devono subire l'ennesima delusione. Speriamo solo che qualche team di sviluppatori più serio si metta a lavorare a un vero picchiaduro in grado di unire a una notevole giocabilità una realizzazione tecnica che renda giustizie alle potenzialità della console di casa Nintendo.

End











Ormai sto quasi perdendo le speranze di vedere un picchiaduro di buona qualità su Nintendo 64; tutti i tentativi fatti fino ad ora da diverse software house si sono rivelati infatti poco riusciti tanto che, non solo gli amanti del genere non hanno la possibilità di provare un capolavoro degno delle potenzialità di tale console, ma non hanno a disposizione nemmeno un titolo perlomeno divertente. La lista dei recenti fallimenti è lunga (Mace, Dark Rift, Clayfighter, solo per citarne alcuni) e ora si allunga ulteriormente con l'uscita di Dual Heroes; il prodotto della Hudson infatti soffre di diversi problemi che riguardano praticamente qualsiasi aspetto, dalla struttura di gioco alla realizzazione tecnica. Grafica di basso livello, soprattutto a causa di alcuni rallentamenti e di animazioni non propriamente impeccabili, sonoro appena passabile e una giocabilità limitata a causa sia della scarsa intelligenza dei lottatori controllati dalla macchina e di un numero di mosse veramente ridotto, sono i principali difetti di Dual Heroes...

SI RINGRAZIA
D+ INTERNATIONAL
PER ILA CARTUCCIA



PAGELLA

GRAFICA	60
SONORO	66
GIOCABILITÀ	61
LONGEVITÀ	59
GLOBALE	60

Nagano Winter Olympics '98

A volte ritornano. Ogni due anni, vuoi in concomitanza delle olimpiadi estive vuoi, come in questo caso, di quelle invernali il buon vecchio genere delle simulazioni multi-evento viene rispolverato per sfruttare come si deve le licenze acquistate a suon di dobloni. Questo tipo di giochi, che in passato ci hanno regalato dei veri capolavori come la serie **Games** di Epyx sul mitico Commodore 64, sembrano però non divertire come un tempo. Colpa del passare degli anni o dei programmatori incapaci? Crediamo che purtroppo la vera ragione sia la seconda e questo **Nagano** non fa altro che confermare questa idea. Si tratta infatti di un titolo con degli spunti interessanti ma con delle evidenti pecche soprattutto dal punto di vista della realizzazione tecnica. In questo caso abbiamo a nostra disposizione ben dodici discipline, alcune però molto simili fra loro, in cui cimentarsi per la fatidica corsa all'oro. Prima di fare questo però, dovrete come al solito decidere sotto quale bandiera battervi e se partecipare a una singola competizione oppure cimentarvi in un intero campionato composto però solo di sette prove (non vengono in questo caso disputati i doppioni e le gare meno entusiasmanti). Andiamo comunque con ordine ad osservare in quali sport dovrete provare ad eccellere.

I PRIMI DELLA CLASSE

Sicuramente le discipline meglio riuscite sono quelle di sci. Questo però non vuol dire che siano eccezionali perché, pur garantendo un divertimento decisamente superiore alla media del resto del gioco, non sono esenti da grossolane imperfezioni. La più vistosa riguarda il fondale: nel momento in cui il vostro atleta si inclina per affrontare la curva tutta l'ambientazione ruota per aumentare l'effetto visivo del movimento. Peccato che però il fondale resti praticamente immobile creando delle distorsioni e degli effetti per niente realistici e per giunta piuttosto esilaranti. Resta comunque il fatto che Slalom Gigante, Discesa Libera e Slalom Speciale (quest'ultimo in snowboard) assicurano un certo coinvolgimento dopo che ci avrete preso la mano e che soprattutto imparerete un minimo a memoria il tracciato. La velocità d'azione resta peraltro piuttosto bassa con picchi notevoli solo in brevi frangenti. Nelle due gare di sci alpino si nota poi una strana mancanza di dettaglio nel vostro sciatore, che appare quasi sfumato e poco definito.





MEDAGLIE DI LEGNO

Dietro a queste prime tre competizioni di discreto livello se ne vanno a piazzare altre decisamente meno brillanti sia per quanto riguarda la realizzazione tecnica sia per la struttura di gioco delle discipline. Si parte con il salto dal trampolino che viene suddiviso addirittura in due gare, il K90 e il K120, che si differenziano solo per la lunghezza della rincorsa e quindi del salto stesso. La parte più difficile del tutto sta nel mantenere il vostro atleta stabile durante il volo, cosa che otterrete con continue correzioni da operare tramite il pad analogico. Detta così, non sembra nulla di particolare ma in verità l'arco di tempo in cui il tutto avviene sarà magari realistico ma decisamente breve per garantire un'azione nitida e soprattutto ragionata. Non che pretendiamo dei minuti per effettuare le dovute regolazioni, ma semplicemente un paio di secondi in più per evitare che il tutto si limiti a ripetere un paio di movimenti quasi automaticamente prima che si tocchi terra. Il pattinaggio di velocità non presenta grosse pecche: il tutto si limita a premere ritmicamente i tasti per dare il passo al vostro atleta, evitando che consumi troppa energia nelle fasi iniziali e arrivi così spompato al traguardo. Anche questa volta la disciplina è scissa in due gare, 500m e 1500m, identiche dal punto di vista della giocabilità e differenti solo per la lunghezza. L'unica gara di sci presente in **Nagano** di cui non abbiamo parlato nella prima parte è la gara di snowboard in halfpipe. Prima di partire, dovrete selezionare gli otto trick che avete intenzione di eseguire da una serie di sedici disponibili. Una volta in pista poi quello che dovrete fare sarà semplicemente di eseguire una serie di comandi nel momento preciso in cui vi vengono richiesti, un po' come avveniva nel **Parappa the Rapper** di playstationiana







La discesa libera è una delle poche discipline che provoca un minimo di divertimento

SCHEDA

CASA PRODUTTRICE	KONAMI
GENERE	SPORTIVO
DISTRIBUZIONE	IMPORTAZIONE
VERSIONE	GIAPPONESE
NUMERO GIOCATORI	1-4



memoria. Se riuscite a fare tutti i movimenti prima che l'atleta arrivi al momento di saltare, il trick riesce, in caso contrario cadrete rovinosamente a terra. All'inizio è una cosa piuttosto divertente ma alla lunga la limitatezza di questo schema diventa evidente.

GLI INGUARDABILI



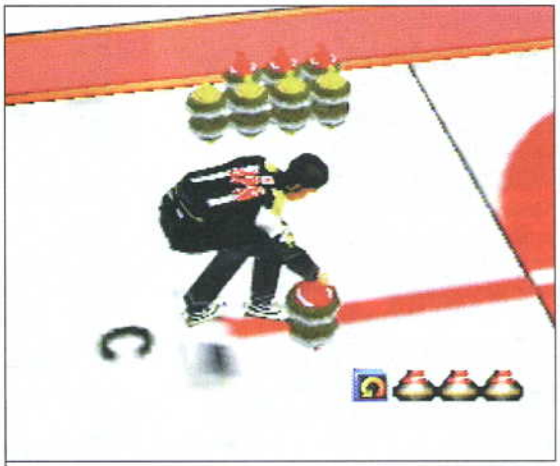
La nostra carrellata prosegue con il Bob a quattro e lo slittino. Di entrambe le discipline è quantomeno interessante il modo in cui è stata realizzata la fase di spinta, ma una volta che si entra nel vivo dell'azione iniziano i dolori. La pista infatti è stata realizzata in modo eccessivamente rimpicciolito ed è quantomeno scomodo muoversi in curva sperando di disegnare traiettorie dignitose. Si prosegue così fino alla fatidica linea del traguardo cercando esclusivamente di non ribaltarsi e quindi accumulando via via sempre un maggior distacco dagli altri concorrenti. E' però arrivando al Free Style che si inizia veramente a sbellicarsi dalle risate. Dopo aver infatti selezionato l'acrobazia da eseguire, ecco che il tutto si risolve in un pigiare il più velocemente possibile i tasti sperando di riuscire nell'impresa di atterrare dopo l'evoluzione salvando la pelle. In pratica una rottura incredibile. Con il Curling si raggiunge il massimo del ridicolo. In Italia questa pratica, tanto cara all'ex presidente della Federghiaccio nostrana Paul Seeber, è chiamata "birilli su ghiaccio" e altro non è che una via di mezzo tra le bocce e il tiro al bersaglio. In pratica si deve far scivolare sul ghiaccio un peso di pietra dotato di maniglione e farlo fermare in una determinata area. Già di per se è uno sport che trasferito su computer non rende per niente, vista anche la realizzazione disastrosa non resta che passare oltre.

OGGI MI SENTO MOLTO OLIMPICO

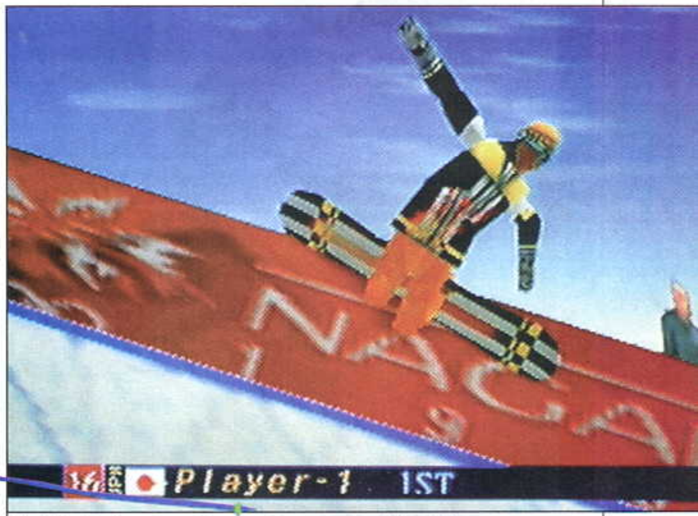
L'importante è partecipare, questo dovrebbe essere il vero spirito olimpico. Quando però si produce un videogioco non bisognerebbe limitarsi a produrre un nuovo titolo per il mercato ma ci si dovrebbe impegnare per renderlo il più possibile competitivo. Questo temiamo se lo siano dimenticati i pur bravi programmatori della Konami viste le tante imperfezioni di **Nagano**. Prima di tutto la grafica: già in precedenza abbiamo accennato qualcosa ma bisogna aggiungere che in generale è sempre al di sotto delle aspettative e solo in pochi casi, i più facili da realizzare, sembra quanto meno accettabile. Ma i problemi riguardano anche tanti piccoli particolari della struttura di gioco come la mancanza degli inni nazionali al momento delle premiazioni o la scomodità di certi menù. Per coloro che amano questo genere di titoli non resta altro che sperare che la concorrenza faccia un uso migliore dell'occasione offerta dalle ormai iniziate olimpiadi invernali (o almeno proponga un bel gioco di snowboard!).

Puck





Il Curling, da noi conosciuto solo nelle valli altoatesine, viene incluso per la prima volta in un multi-evento sportivo!



Nell'half pipe dovrete mandare a memoria delle sequenze per eseguire delle figure spettacolari

SI RINGRAZIA
CRAZY VIDEO
PER LA CARTUCCIA

Le olimpiadi di Nagano sono in pieno svolgimento mentre sfogliate queste pagine e noi siamo qui a parlare di uno dei primi perdenti di questa edizione: il gioco prodotto per l'occasione dalla Konami. Non credo che le simulazioni multievento siano un genere morto ma fino a quando verranno realizzate in modo così approssimativo non riusciranno mai a ritrovare i fasti del passato. La grafica è decisamente deludente anche in quelle discipline che garantiscono un minimo di divertimento ma il vero problema è la giocabilità. Si varia da gare drammaticamente facile e banali ad altre in cui ci si ritrova a schiacciar pulsanti tanto per tenersi impegnati. *Nagano* presenta di tanto in tanto qualche particolare rimarchevole ma sono gocce che si perdono nella pozzanghera fangosa della mediocrità.



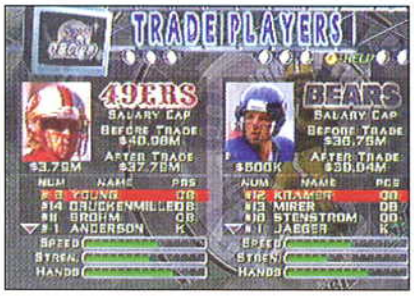


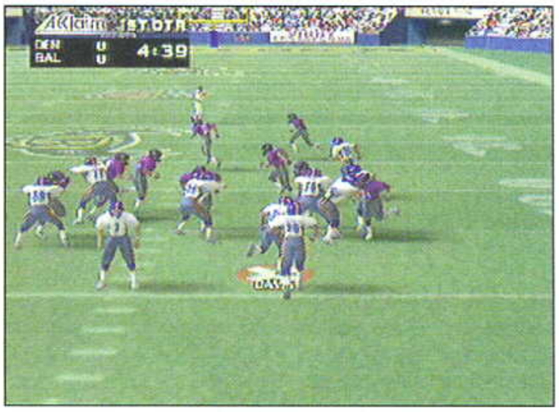
PAGELLA

GRAFICA	75
SONORO	77
GIOCABILITÀ	78
LONGEVITÀ	69
GLOBALE	72

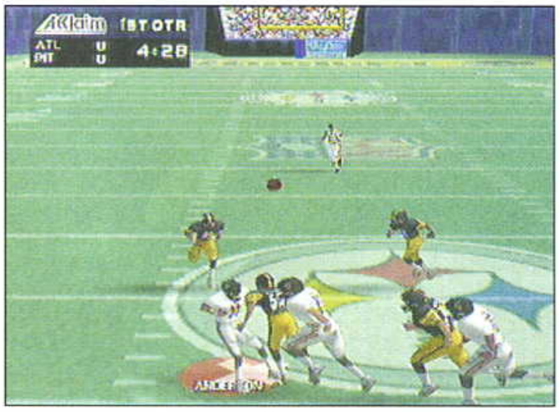
NFL Quarterback Club '98

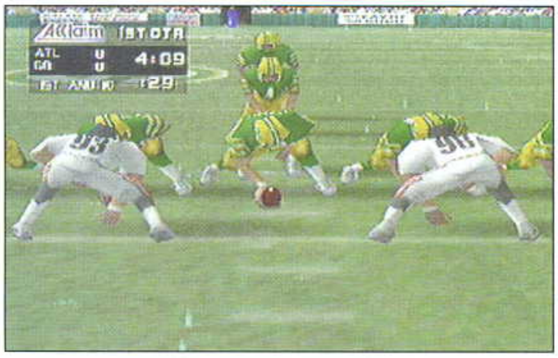
Se vi state chiedendo quali siano le novità e in che modo sono state sfruttate le notevoli potenzialità del 64-bit di casa Nintendo in questa nuova versione di **NFL QBC**, la risposta è abbastanza semplice: dal punto di vista strutturale infatti non sono presenti particolari innovazioni e, tanto il sistema di controllo (comunque adattato al joypad del N64) quanto le opzioni presenti sono praticamente identiche alla controparte a 16-bit. E' quindi possibile affrontare un'intera stagione, una partita amichevole, i playoff oppure giocare spezzoni di incontri che hanno fatto la storia della NFL; interessante inoltre la presenza di un Edit Mode che consente di creare dal nulla il proprio giocatore ideale, oltre alla possibilità, tramite il Manage Roster, di scambiare giocatori con i team controllati dalla console o di partecipare a un vero e proprio Draft in cui, con un limite di spesa di 41 milioni di dollari, bisogna riuscire a creare una formazione competitiva in grado di giungere fino al Superbowl. Altra peculiarità del gioco, oltre all'utilizzo di tutti i loghi e i nomi originali della formazione NFL (fatto non presente in **John Madden 64**, che aveva a disposizione solamente la licenza dei giocatori) è la consulenza di Brett Favre (quarterback dei Green Bay Packers e tre volte miglior giocatore della NFL), che in fase di programmazione ha creato tutta una serie di giocate e più in generale ha messo a disposizione degli





sviluppatori tutta la sua esperienza. Dal punto di vista tecnico invece è evidente che, soprattutto a livello grafico, è stato svolto un lavoro veramente impressionante; per la prima volta infatti è stata utilizzata una risoluzione di 640X480 che rende i giocatori e il terreno particolarmente definiti e dettagliati. Di ottima fattura anche le animazioni che riescono a riprodurre in maniera fedele le giocate disponibili su un campo di football, così come sono senza dubbio pregevoli le inquadrature presenti che permettono di vedere l'azione praticamente da qualsiasi angolazione possibile. Da sottolineare infine che per il sonoro, oltre alla presenza dei classici effetti che riproducono i rumori di scontri tra i giocatori, **NFL Quarterback Club '98** si avvale della collaborazione di Marv Albert, uno dei più famosi telecronisti americani che al termine di ogni azione commenta la giocata appena avvenuta, evidenziandone la riuscita o l'eventuale fallimento. Si tratta certamente di un titolo particolarmente curato che, rispetto a **John Madden**, può contare su una realizzazione tecnica senza dubbio migliore; per quanto riguarda la struttura di gioco, i due titoli possono essere considerati su un piano di quasi totale parità anche se il gioco targato EA è leggermente superiore in questo settore. Malgrado quanto ho appena scritto, comunque, considerando tutte le caratteristiche dei due titoli, personalmente ritengo **NFL QBC** leggermente migliore rispetto al suo predecessore e quindi vincitore di questa ipotetica sfida.











SCHEDA GLOBALE 86

CASA PRODUTTRICE	ACCLAIM
GENERE	SPORTIVO
DISTRIBUZIONE	IMPORTAZIONE
VERSIONE	AMERICANA
NUMERO GIOCATORI	1-4

Il football americano è uno dei miei sport preferiti e, anche per questo motivo, mi aspettavo molto da *NFL Quarterback Club*; fortunatamente le mie speranze non sono state deluse dato che il nuovo prodotto targato Acclaim, oltre a essere realizzato in maniera pressoché impeccabile, risulta anche discretamente divertente da giocare, seppure non siano state apportate particolari innovazioni rispetto alla versione originale per 16-bit. La presenza di numerose opzioni, oltre a tutti i team originali e a un numero di giocate veramente impressionante, garantiscono poi una longevità invidiabile, incrementata anche dalla possibilità di giocare contro altri avversari umani. Probabilmente *John Madden 64* può essere considerato leggermente più divertente, ma esaminando i due titoli in maniera più globale, si può tranquillamente affermare che il confronto tra i due titoli è, anche se di poco, a vantaggio del prodotto della Acclaim.

Puyo Puyo Sun 64

Anche se **Puyo Puyo** non ha mai raggiunto la fama di altri grandi capolavori del genere (**Tetris**, giusto per citare l'esempio più eclatante), questo titolo nipponico è diventato nel corso degli anni abbastanza popolare tra gli amanti dei puzzle game, tanto da essere convertito praticamente per qualsiasi formato. Il gioco, uscito originariamente su 16-bit ormai da diversi anni, ha sempre basato le sue possibilità di successo non tanto sulla grafica e sul sonoro, comunque adeguati, ma sulla giocabilità. La struttura di gioco di **Puyo Puyo**, come è lecito aspettarsi da ogni platform game che si rispetti, è discretamente semplice e può essere spiegata abbastanza rapidamente; tutto quello che il giocatore deve riuscire a fare infatti, è di creare delle combinazioni di quattro "puyo" dello stesso colore per cancellarli, nella speranza di sopravvivere più a lungo dell'avversario, che può essere sia controllato dalla console che da un essere umano. Inoltre, eliminando delle file che comprendono più di quattro pezzi dello stesso colore, oppure causando una serie di reazioni a catena, si possono ottenere effetti devastanti sul malcapitato avversario; tutti i pezzi appena cancellati infatti vengono "magicamente" trasportati in posizioni casuali proprio nell'area di gioco nemica,



rovinando nella maggior parte dei casi le strategie che erano state preparate con cura e attenzione. Ovviamente l'abilità del giocatore risiede proprio nella capacità di creare reazioni sempre più complesse che possono, anche nei momenti più difficili, ribaltare la situazione e portare alla vittoria; in questa nuova versione per Nintendo 64 questa caratteristica è diventata ancora più importante dato che, si possono creare degli "ojama-puyos" (è il nome originale giapponese che si riferisce alla combinazione di mosse) veramente impressionanti che possono portare alla caduta di diverse decine di pezzi. Unica novità che i programmatori hanno voluto inserire nel gioco è la presenza di alcuni



pezzi a forma di sole che, se inseriti in alcune combinazioni, aumentano in maniera considerevole il numero dei pezzi pronti a cadere nello schermo del nemico di turno. Come abbiamo quindi avuto modo di dire, si tratta di un titolo abbastanza semplice dal punto di vista strutturale, ma in cui comunque è necessario studiare diverse tattiche da utilizzare; questo fatto è evidenziato anche dalla presenza di ben 19 personaggi, ognuno dei quali utilizza una differente tecnica di gioco. L'opzione che comunque è in grado di offrire il maggiore divertimento è ovviamente quella che consente di sfidare un avversario umano, anche se bisogna ammettere che le varie modalità di gioco in singolo risultano tutte discretamente giocabili e sono in grado di offrire ore di divertimento. Non sono quindi molte le novità inserite dai programmatori giapponesi, che hanno evidentemente preferito evitare di correre il rischio di rovinare una struttura di gioco ormai consolidata; si tratta di una scelta comprensibile, anche se bisogna sottolineare che, in questo modo, **Puyo Puyo Sun 64** non è altro che una conversione di un titolo disponibile ormai da diversi anni per altre console e che, su Nintendo 64, può contare solamente su una realizzazione tecnica più curata.

End

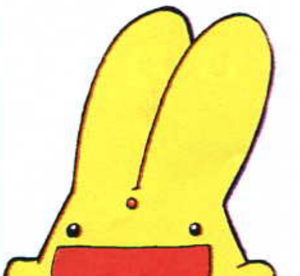






Visto che *Puyo Puyo* è stato realizzato praticamente per qualsiasi console esistente, non ci ha particolarmente stupito che i programmatori giapponesi abbiano deciso di convertirlo anche per Nintendo 64; ovviamente trattandosi di un classico puzzle game, le notevoli potenzialità tecniche dell'N64 non sono state minimamente sfruttate ma, come ben tutti sanno, l'importante in questo tipo di prodotti è la giocabilità, e dobbiamo ammettere che in questo settore *Puyo Puyo Sun 64* ha poco da invidiare ai grandi classici del genere. L'opzione che garantisce il maggiore divertimento è senza dubbio quella per due giocatori anche se, vista la presenza di diverse modalità di gioco e di un livello di difficoltà piuttosto elevato, il gioco in singolo risulta comunque coinvolgente e interessante. Se state cercando un puzzle game per Nintendo 64 quindi, il consiglio è quello di dare almeno una rapida occhiata a *Puyo Puyo Sun 64* dato che, anche se la realizzazione tecnica non è particolarmente ricca e sontuosa, la struttura di gioco semplice e immediata garantisce ore e ore di divertimento.

80 GLOBALE



SCHEDA

CASA PRODUTTRICE	COMPILE
GENERE	ROMPICAPO
DISTRIBUZIONE	IMPORTAZIONE
VERSIONE	GIAPPONESE
NUMERO GIOCATORI	1-2

FIFA 98
Road to World Cup

Calcio e Nintendo 64: un capitolo felice? In questo primo periodo di vita della potente console non saranno stati molti i titoli davvero entusiasmanti ma tra i titoli prodotti abbiamo **International Superstar Soccer 64**. Oggi però il titolo della Konami trova un nuovo e agguerritissimo avversario in **FIFA 98**. Stavolta si tratta pure dell'edizione del mondiale (anche se non del gioco ufficiale di Francia 98) dell'attesissima saga calcistica della Electronic Arts. Come si capisce dal sottotitolo (Road to World Cup) e com'era intuibile, visto l'appuntamento francese dell'estate prossima, i programmatori hanno deciso di puntare molto sulle squadre nazionali. La modalità di gioco principe vi vedrà infatti scegliere una nazione e condurla dalle qualificazioni fino alla conquista del titolo mondiale.

MISSIONE: PARIGI

La formazione dei gironi di qualificazione è stata riportata in modo molto fedele sia per quanto riguarda la composizione sia per le peculiari regole seguite nelle diverse parti del mondo per garantire l'accesso alla fase finale. Ad esempio, se selezionate una squadra della CAF (il girone africano) avrete un primo turno ad eliminazione diretta, se non siete fra le teste di serie, e poi dei gironi all'italiana. Se invece giocate in Europa, partite subito con i raggruppamenti, sperando di non dover ricorrere a uno spareggio come è toccato alla squadra di Maldini. Il gioco ha come sottotitolo **Road to World Cup** ma non avrebbe senso se si fermasse alle porte dei mondiali. Ecco che quindi potrete proseguire la vostra corsa e sperare di far avanzare la vostra squadra nel torneo e magari farla giungere a sollevare la tanto agognata coppa. Se però non volete dedicarvi alle nazionali e preferite le formazioni di club, non avrete di che lamentarvi. **FIFA 98** infatti comprende una dozzina fra i campionati più prestigiosi al mondo ognuno riprodotto in modo fedele. Scontato è che, qualsiasi formazione scegliate, dalla più sconosciuta alla più famosa, troverete tutti i giocatori originali, particolare questo che è da sempre un fiore all'occhiello della fortunata saga calcistica della Electronic Arts.





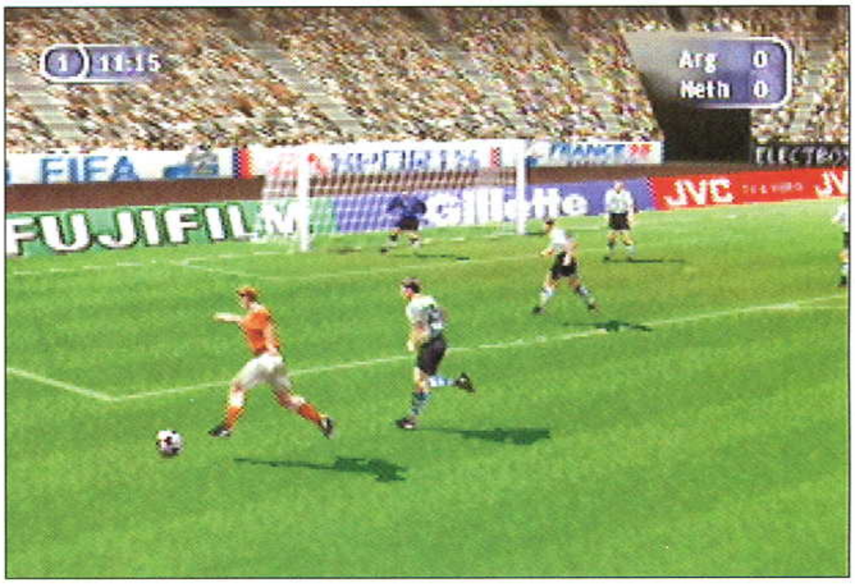
L'ALMANACCO DEL CALCIO

Se però tutto questo non vi basta, vuoi perché la vostra squadra nella realtà ha appena comprato un nuovo giocatore oppure perché volete personalizzarla a piacimento, sono disponibili tutta una serie di editor che vi danno l'opportunità di scambiare giocatori con altre formazioni, generarne di nuovi, nonché sconvolgere gli schemi tattici per dimostrare che il tal allenatore è un incapace e che se ci foste voi alla guida della società X non avreste perso quella dannata partita contro la società Y. Se accettate un consiglio, da noi va molto di moda ricostruire le proprie formazioni di Fantacalcio. Oltre a questo trovate pure le classiche modalità per le partite singole, le sfide con amici e gli allenamenti, tutte cose immancabili in ogni gioco di calcio che si rispetti.

ANCHE L'OCCHIO VUOLE LA SUA PARTE

Passando ad esaminare l'aspetto meramente grafico, bisogna ammettere che la definizione e il dettaglio dei giocatori è superiore a **ISS64** ma questo titolo mantiene ancora qualche punto di vantaggio per quanto riguarda la fluidità delle animazioni. Infatti, anche se molto belli da vedere e con una discreta varietà di mosse a disposizione, i giocatori risentono di qualche piccolo scatto nel





SCHEDA

CASA PRODUTTRICE	ELECTRONIC ARTS
GENERE	SPORTIVO
DISTRIBUZIONE	IMPORTAZIONE
VERSIONE	EUROPEA
NUMERO GIOCATORI	1-4



Come eliminare due giocatori in un colpo solo: intervento sulle caviglie Bruno-style e doverosa espulsione, sempre Bruno-style...



E' un calcio malatooo... Proviamo col calcetto...

momento in cui varia l'azione che compiono. Questo probabilmente è uno dei piccoli difetti di cui **FIFA 98** risente per colpa del supporto su cui è stato costretto. La cartuccia non ha le stesse possibilità del CD e quindi, rispetto all'originale per PC per esempio, i programmatori hanno dovuto fare dei piccoli tagli che hanno riguardato soprattutto le sequenze di introduzione ma anche alcune animazioni di contorno come il numero di scene di esultanza disponibili, decisamente diminuite. Stesso discorso vale per la qualità del sonoro e per il commento digitalizzato che, sul Nintendo 64, risulta veramente scarno e monotono. Quella che è rimasta invece praticamente invariata è la giocabilità e questa è sicuramente una fortuna. Il controller del Nintendo 64 è stato sfruttato al massimo per quanto riguarda l'uso dei tasti: ad ognuno corrisponde un'azione diversa e avete quindi possibilità vastissime per variare il vostro gioco con tocchi anche molto spettacolari. Un piccolo appunto va sollevato invece per quanto riguarda il controllo direzionale del giocatore: se nel calcio della Konami si poteva in qualsiasi momento scegliere fra la croce digitale o lo stick analogico, in **FIFA 98** dovrete purtroppo accontentarvi solo di quest'ultimo, con notevoli problemi per chi non c'è particolarmente abituato. Le azioni di gioco durante l'incontro si sviluppano quindi con una certa fluidità e realismo e, soprattutto giocando con amici, il coinvolgimento è davvero alto. Peccato che almeno ai livelli più bassi di difficoltà segnare non sia difficilissimo se si imparano un paio di azioni standard. Questo comunque è un difetto purtroppo comune e che affligge anche la concorrenza più accreditata.

GOLDEN GOL

Sotto molti aspetti il duello con il titolo Konami finisce in pareggio, non nel senso che siano identici ma perché ognuno ha i suoi pregi anche se in diversi ambiti. Non c'è un vincitore netto, ma a nostro parere **International Superstar Soccer 64** mantiene ancora un piccolo margine di vantaggio, frutto di considerazioni più di pelle che razionali. Il calcio della Konami infatti risulta più coinvolgente e divertente in forza probabilmente di una maggiore immediatezza dell'azione. Anche qui da noi però ci sono opinioni discordi e non manca chi preferisce il gioco della Electronic Arts. Ma, in fondo, perché ci deve essere per forza un vincitore definitivo? Se due titoli, come quelli di cui abbiamo parlato, sono entrambi di ottimo livello non è che un bene per la console e sappiamo tutti quanto il Nintendo 64 sia avido di capolavori. La scelta fra i due diventa quindi totalmente soggettiva, chi preferirà vedersi le sue belle formazioni originali e i giocatori dettagliatissimi preferirà **FIFA 98**, chi invece pone maggiormente l'accento sul coinvolgimento dell'azione e sul puro divertimento rimarrà ancora fedele a **ISS64**.

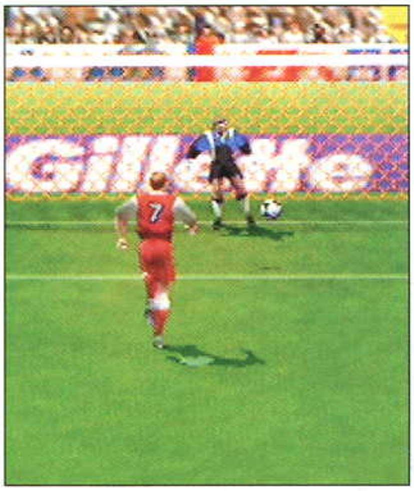


La sezione in cui potete personalizzare i parametri dei giocatori...



I portieri di FIFA 98 sono dotati di ottima intelligenza artificiale...

Parli di calcio sul Nintendo 64 e inevitabilmente devi fare i conti con *International Superstar Soccer 64*. Beh, se si trattasse di un match di boxe, tra il campione della Konami e *FIFA 98* uscirebbe vincitore il primo, ma solo ai punti e con decisione non unanime. Il titolo della Electronic Arts, pur non vantando i fronzoli grafici delle altre versioni, è molto ben realizzato e dal punto meramente grafico non ha rivali. Anche la giocabilità è buona ma se andiamo ad osservare il divertimento puro ISS 64 esce ancora una volta vincitore nonostante i suoi cronici difettucci dei portieri. Fifa comunque non è distante e ci sarà più di uno fra voi che potrebbe addirittura preferirlo al suo illustre rivale. Mai come in questo caso la decisione è soggettiva trattandosi, fortunatamente per il Nintendo 64, di due titoli di grandissimo livello.



SI RINGRAZIA
GAME START
PER LA CARTUCCIA

PAGELLA

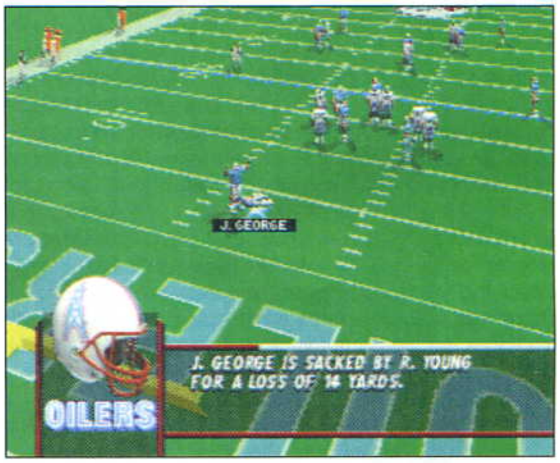
GRAFICA	92
SONORO	85
GIOCABILITÀ	87
LONGEVITÀ	84
GLOBALE	85

John Madden Football '98

Sebbene l'ultimo titolo della serie di **John Madden** che ho avuto modo di provare per un buon periodo di tempo è stata l'edizione '92, devo ammettere che non ho trovato particolari difficoltà ad adattarmi alle novità che sono state inserite in questi anni; in fondo il sistema di controllo è rimasto pressoché invariato e molte delle azioni disponibili hanno sembianze familiari per chiunque abbia mai giocato a un titolo di Electronic Arts. Bastano infatti poco più di cinque minuti per trovarsi immersi in un'atmosfera e in una struttura di gioco già nota ma, onestamente, non sono poi così sicuro che questo possa essere considerato un fatto positivo; voglio dire, tutti coloro che sono interessati a un titolo di football americano probabilmente hanno già avuto modo di provare e di valutare **Madden Football**, quindi sarebbe forse meglio che Electronic Arts si rimboccasse le maniche e decidesse di produrre un titolo con qualche vera innovazione e variante che possa rendere l'azione ancora più realistica. Bisogna comunque sottolineare che i programmatori americani in questi ultimi anni hanno svolto un lavoro certamente di pregevole fattura, rifinendo a ogni nuova edizione alcuni particolari, riuscendo a ottenere un titolo decisamente divertente e giocabile. Se appartenete a quella parte di pubblico sportivo che ritiene questo sport troppo monotono e pieno di pause, questo gioco può aiutare a farvi cambiare idea, visto che, rispetto alla realtà, l'azione si sviluppa in maniera senza dubbio più rapida e la selezione dei giochi nel playbook è più veloce e semplice rispetto alle precedenti edizioni. E' purtroppo invece aumentato il tempo di accesso al CD quando si sta per cominciare un incontro, fatto comunque compensato dalla quasi totale assenza di caricamenti quando si aziona la pausa durante un incontro.

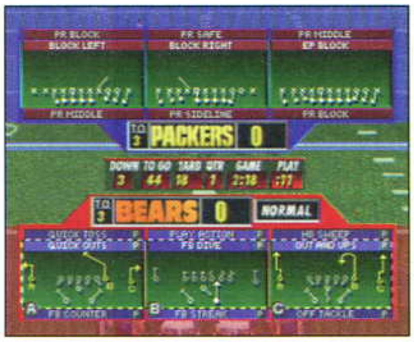
MADDEN FOR PRESIDENT!

La domanda che ovviamente tutti gli appassionati del genere si stanno ponendo è: ma quali sono le differenze e le novità rispetto alle precedenti edizioni? Beh, come purtroppo capita ormai troppo spesso in diverse produzioni targate Electronic Arts, è piuttosto difficile trovare quali siano le caratteristiche che sono state migliorate o hanno subito cambiamenti. Da quanto abbiamo potuto notare, le valutazioni dei giocatori sono state adattate alle statistiche della scorsa stagione (con le formazioni invece aggiornate all'inizio dl campionato appena concluso), sono stati inseriti alcuni nuovi clip in FMV con John Madden che commenta l'incontro e fornisce utili suggerimenti; il livello di difficoltà è stato sensibilmente aumentato, con i giocatori controllati dalla console che giocano in maniera veramente aggressiva (si tratta certamente del titolo della serie più complesso). Senza dubbio interessante è invece l'opzione denominata "Fantasy Draft" che consente di creare dal nulla il proprio team e la "Custom Season" che permette di personalizzare un'intera stagione. Poche novità sono state inserite anche per quanto riguarda la realizzazione tecnica; la grafica non è infatti nulla di eccezionale, anche se può tranquillamente







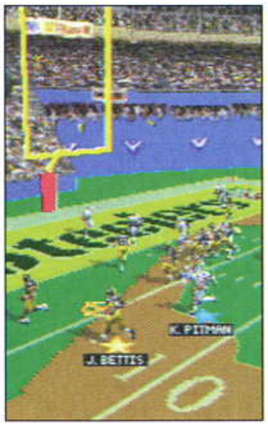


LE REGOLE DEL GIOCO

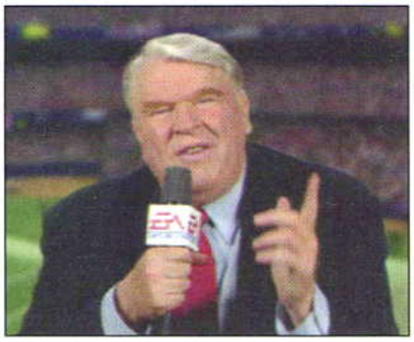
Ok, eccoci ora giunti al momento della spiegazione annuale delle regole del football americano. Ognuna delle due formazioni deve cercare di segnare più touchdown possibili portando il pallone nella end zone dell'avversario. La squadra che attacca ha a sua disposizione quattro tentativi (denominati down) per riuscire a muovere la palla di almeno dieci yards; in caso di riuscita si hanno quattro nuovi tentativi e così via, fino a quando non si segna una meta (che ricordo, vale sei punti, più uno o due, a seconda che la squadra tenti la trasformazione con un calcio o alla mano) oppure un Field Goal (un calcio che vale tre punti). Se non si riescono invece a guadagnare le dieci yard, il pallone passa alla formazione avversaria; per riuscire a guadagnare yard esistono due possibilità, il lancio o la corsa. La corsa è senza dubbio la possibilità più utilizzata, visto che è meno rischiosa (anche se è più difficile ottenere lunghi guadagni) mentre i lanci, che permettono di ottenere, se completati, un numero di yard sensibilmente superiore rispetto alle corse, sono più pericolosi percé possono anche essere intercettati dalla difesa avversaria. A questo punto le regole base del football americano sono tutte spiegate, non vi resta che cercare su qualche televisione italiana (impresa disperata) una partita per vedere applicato sul campo quanto ho appena scritto e per capire che, questo sport, non è poi così complesso come potrebbe sembrare...

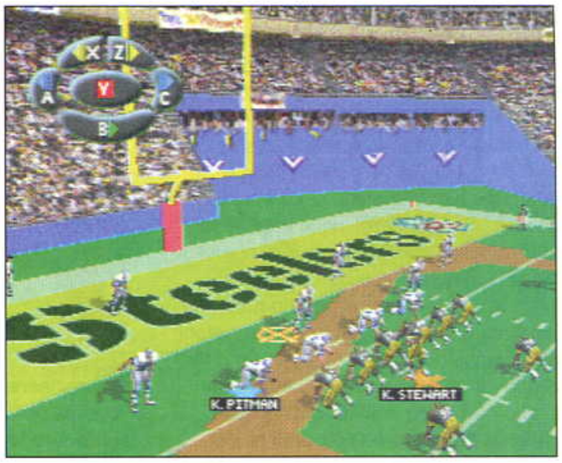
SCHEDA

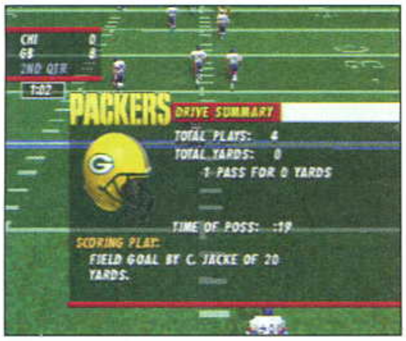
CASA PRODUTTRICE	ELECTRONIC ARTS
GENERE	SPORTIVO
DISTRIBUZIONE	IMPORTAZIONE
VERSIONE	AMERICANA
NUMERO GIOCATORI	1-2



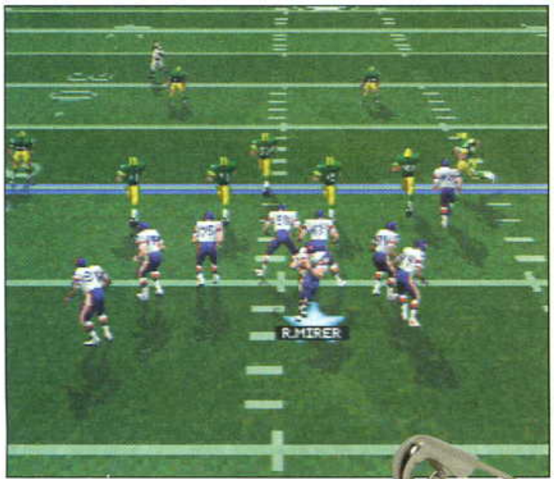


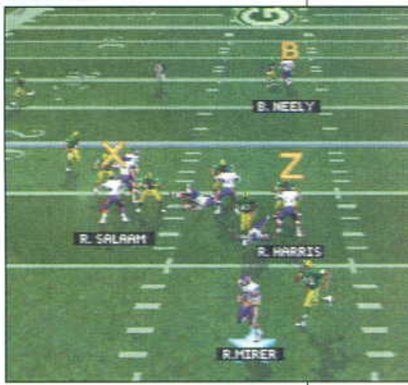


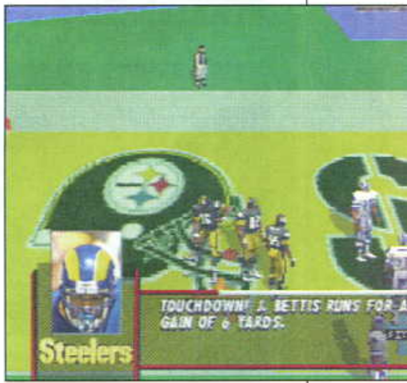


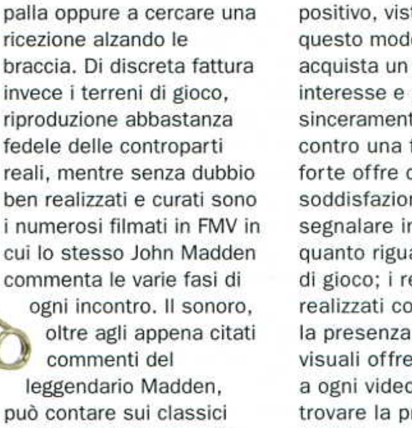


essere definita funzionale. Sembra quasi che i programmatori non si siano lasciati influenzare da tutte le novità e i miglioramenti a livello tecnico di questi ultimi anni, visto che i giocatori sono ancora realizzati con grafica completamente bidimensionale e che alcune delle animazioni lasciano un po' a desiderare. Tuttavia, l'aspetto che ha sempre reso **John Madden** un gran titolo è la giocabilità, e bisogna ammettere che comunque la grafica è, come abbiamo già detto, sempre funzionale e riproduce ogni movenza a disposizione dei giocatori reali. Ogni sprite bidimensionale può correre, girare su se stesso, tuffarsi, saltare (per fermare un lancio) oppure bloccare uno o più avversari sulla linea di scrimmage, oltre ovviamente a lanciare la palla oppure a cercare una ricezione alzando le braccia. Di discreta fattura invece i terreni di gioco, riproduzione abbastanza fedele delle controparti reali, mentre senza dubbio ben realizzati e curati sono i numerosi filmati in FMV in cui lo stesso John Madden commenta le varie fasi di ogni incontro. Il sonoro, oltre agli appena citati commenti del leggendario Madden, può contare sui classici effetti sonori (ossa rotte, scontri tra giocatori) tipici di ogni partita di football americano. Per quanto riguarda la struttura di gioco, come abbiamo già detto, non c'è molto da segnalare; il sistema di controllo è rimasto infatti praticamente invariato e la principale novità riguarda senza dubbio l'inserimento di alcuni nuovi schemi. E' stato invece notevolmente aumentato il livello di difficoltà; i giocatori controllati dalla console infatti si muovono sul terreno di gioco con notevole intelligenza e non è più sufficiente, come succedeva in precedenti edizioni di **John Madden**, ripetere in maniera continuata la stessa azione per ottenere guadagni consistenti (anzi, le difese avversarie si adeguano e, la ripetizione di simile giocate causa spesso una perdita di yards). Si tratta certamente di un fatto positivo, visto che in questo modo ogni sfida acquista un certo interesse e poi, sinceramente, vincere contro una formazione forte offre certamente più soddisfazioni. Nulla da segnalare invece per quanto riguarda le opzioni di gioco; i replay sono realizzati con ottima cura, la presenza di diverse visuali offre la possibilità a ogni videogiocatore di trovare la propria visuale preferita e la presenza dell'opzione che consente di eseguire sostituzioni e di editare la propria formazioni permette a tutti gli emuli di John Madden di avere un controllo totale su ogni azione.









Ancora una volta ci troviamo di fronte a una simulazione sportiva targata Electronic Arts che, seppure ottima dal punto di vista strutturale, non offre abbastanza novità rispetto ai suoi predecessori per giustificarne l'acquisto a chi ne possieda già un'altra versione. Oltre all'inserimento di qualche nuova opzione, la più interessante delle quali è certamente il "Fantasy Draft", che permette di creare dal nulla la propria formazione, non sono infatti da segnalare altre novità di rilievo. E' vero che la realizzazione tecnica è stata leggermente migliorata, con l'inserimento di qualche nuova animazione e di filmati di commenti del grande John Madden, e che sono stati inseriti nuovi schemi all'interno del playbook, ma la struttura di gioco e il sistema di controllo sono rimasti praticamente immutati dalla prima edizione, fatto a mio modesto parere quasi inaccettabile. E' quindi evidente che i possessori di Saturn che si avvicinano per la prima volta a questo sport possono trovare in *John Madden '98* il miglior titolo del genere disponibile sul mercato, mentre tutti coloro che già hanno una precedente versione, possono tranquillamente evitare un'ulteriore spesa.

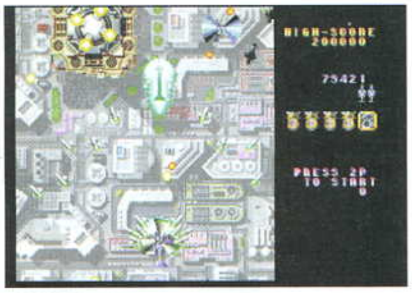
PAGELLA

GRAFICA	84
SONORO	88
GIOCABILITÀ	89
LONGEVITÀ	90
GLOBALE	89

Tiger Heli 2 Plus

Gli sparatutto a scorrimento verticale sono un genere che ha fatto epoca e che sembra passato decisamente di moda. Questo settore riesce ancora a sopravvivere grazie a qualche sparuto gioco che esce in versione coin-op e destinato a quello zoccolo duro di patiti del genere che è presente nelle sale di mezzo mondo e che non disdice mai di spendere qualche moneta per radere al suolo migliaia di nemici con il proprio mezzo di combattimento. D'altronde le innovazioni nel campo sono poche e possiamo dire che in alcuni casi a livello di evoluzione siamo purtroppo rimasti fermi a qualche anno fa. Proprio della conversione per Saturn di una di questi "reperti" da bar andremo oggi a parlare. **Tiger Heli 2 Plus** è quanto di più ordinario si possa immaginare nel campo degli sparatutto. In pratica con il vostro fido elicottero dovete eliminare le solite orde di nemici che, di tanto in tanto, sono intervallati da qualche mega ostacolo che richiederà un minimo di attenzione in più. Originalità? Penso che in casa Naxat Soft non se ne sia mai sentito parlare! Le armi a vostra disposizione non sono neppure molte ma possono essere potenziate grazie ai power-up che vengono liberati da alcuni nemici nel momento in cui vengono uccisi. In quel momento troverete anche delle bombe aggiuntive da utilizzare nei momenti di panico per radere al suolo tutto quanto si trova nei paraggi.



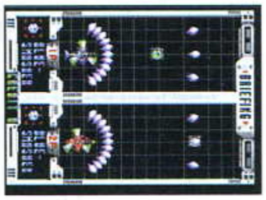




Pensate al più classico e ripetitivo sparatutto da bar... ecco! Avete pensato a questo gioco...

EHI AMICO, C'HAI MICA 100 LIRE?

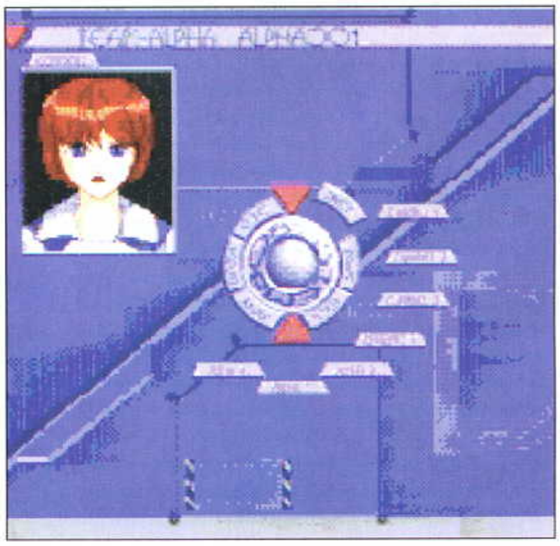
Le modalità di gioco presenti sono tre ma, a ben vedere, nessuna di queste si differenzia dalle altre in termini di giocabilità o comunque di varietà: si tratta sempre degli stessi schemi. La prima è l'Arcade Mode che è in pratica la riproduzione più fedele del coin-op, peccato che questo sfruttasse lo schermo verticale e che quindi anche la conversione lo faccia. Per riuscire a giocarci dovrete quindi rovesciare il televisore su di un lato. Operazione questa un po' scomoda ma che vi consente di vedere il gioco a tutto schermo proprio come nell'originale da bar. Si passa poi al Saturn Mode, perfettamente identico al precedente ma con la variante di poter essere visto tenendo lo schermo nella posizione canonica. I programmatori però per mantenere **Tiger Heli** invariato nelle proporzioni hanno dovuto ridurre di molto l'area di gioco, che ora appare decisamente più piccola rispetto alla arcade mode ma che soprattutto, e questa è una delle note più negative, sfrutta soltanto per circa due terzi la larghezza del televisore, occupando il resto con una fascia nera in cui sono ripresi punteggio, numero di vite e bombe a disposizione. La cosa è di per se molto frustrante perché il gioco appare veramente microscopico e sembra uno spreco tutto quello spazio inutilizzato. Meglio girare il televisore. Anche perché il tutto diventa esilarante se pensate che in alcune sezioni, forse in ben oltre la metà del gioco, lo schermo è





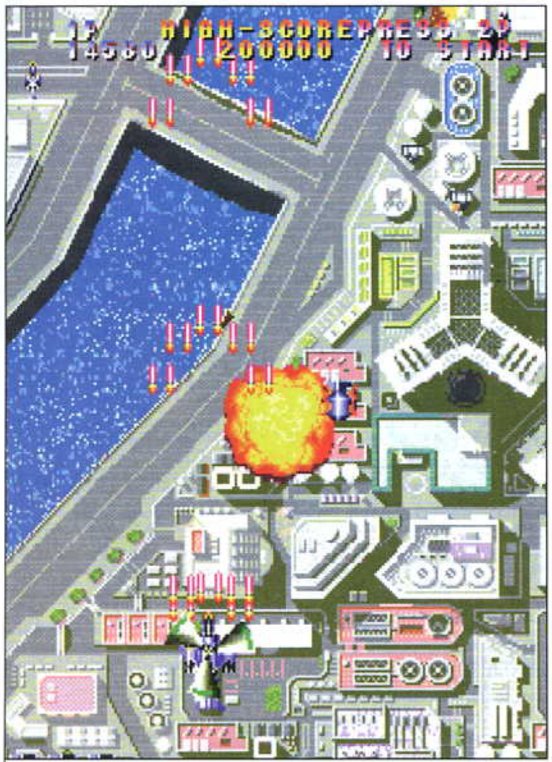


Lo spazio nero sullo schermo è davvero insopportabile



SCHEDA

CASA PRODUTTRICE	TAITO
GENERE	SPARATUTTO
DISTRIBUZIONE	IMPORTAZIONE
VERSIONE	GIAPPONESE
NUMERO GIOCATORI	1-2





Se girate il televisore avete quanto meno un'area di gioco accettabile come dimensioni

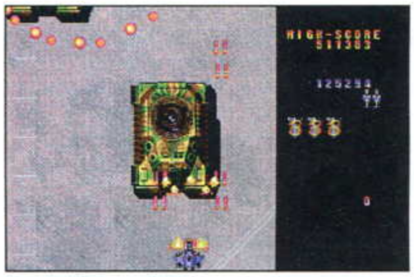
costretto a scrollare anche lateralmente in quanto l'area di gioco è maggiore di quella rappresentata sullo schermo. Non si poteva quindi utilizzare, almeno in queste parti, l'intera larghezza disponibile evitando lo scrolling? Ma forse sarebbe stato tutto troppo deforme. Meglio girare il televisore, mi ripeto. Resta da esaminare la terza modalità, l'Arrange Mode che, almeno dal nome, lasciava quantomeno sperare che si fosse operata qualche minima variazione. Ebbene tutta l'inventiva di qui i programmatori sono stati capaci si riduce a qualche animazione che viene introdotta nell'intervallo tra due stage per introdurre una striminzita trama. Obiettivamente un po' poco come spinta innovativa.

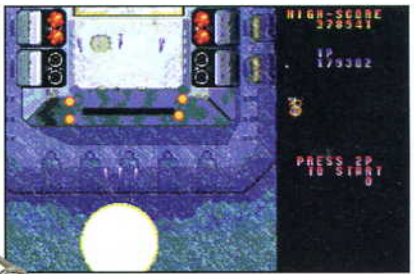
FUOCO E NOIA

I livelli presentano il solito mix di città futuristiche, ambientazioni naturalistiche e postazioni militari, solo che in questo caso più che in altri i fondali appaiono come piatti e banali, talvolta maldestramente fuori scala. I nemici, che presentano anche qui gli immancabili mega-mostri di fine livello, non sono particolarmente vari e tendono a compiere sempre gli stessi banali movimenti. Se poi giocate con lo schermo piccolo, cosa che vi sconsigliamo a costo di fracassare il televisore, noterete che l'azione tende a essere confusa per colpa delle ristrette dimensioni dell'area di gioco e a volte non si riesce neppure a distinguere i colpi che stanno per centrarvi. L'impatto visivo del gioco non è neppure troppo entusiasmante, i fondali sono decisamente scarni mentre gli altri elementi sullo schermo sono ben definiti ma in definitiva un tantino ripetitivi. Se paragonato al livello di altri prodotti del genere sul mercato ci rendiamo conto di come **Tiger Heli 2 Plus** sia uno prodotto piuttosto mediocre. **Dodonpachi** (recensito nelle prossime pagine) è decisamente meglio...

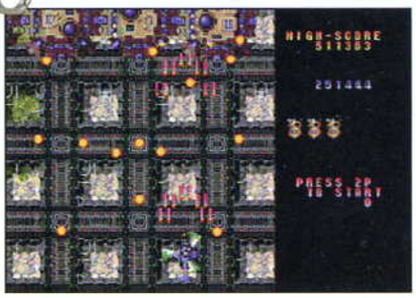
Puck

SI RINGRAZIA
YOU TOO
PER IL CD











Avevo accolto positivamente la notizia di un nuovo sparatutto su Saturn ma il mio entusiasmo iniziale si è scontrato con la cruda realtà dei fatti. Tiger Heli 2 sembra un gioco di almeno tre o quattro anni fa, con una grafica piuttosto striminzita e soprattutto uno schema di gioco trito e ritrito che abbiamo già visto migliaia di volte. Mi raccomando: giocatelo ruotando il televisore (visto che la versione da bar usava lo schermo in verticale) oppure vi dovrete accontentare di una versione adattata, che però presenta un'area di gioco ridottissima in cui spesso non si riesce neppure a distinguere distintamente i colpi avversari. Nel complesso, comunque lo si giochi, si tratta di una perfetta e pedestre conversione di un mediocre coin-op di cui non avremmo certo sentito la mancanza. Sul Saturn mi è capitato di vedere di molto meglio in passato (vedi Thunderforce V), anche se la vecchia tiritera che di sparatutto ce ne sono comunque pochi ha sempre il suo fondamento di verità...

PAGELLA

GRAFICA	75
SONORO	70
GIOCABILITÀ	81
LONGEVITÀ	74
GLOBALE	75

Dodonpachi

Certo che la vita è strana! Sono infatti ormai anni (praticamente dall'uscita del Saturn) che ci lamentiamo che per la console di casa Sega non esistono sparatutto di buona qualità (anche se **Thunderforce V** non è esattamente una ciofeca), che oltre a una buona realizzazione tecnica possano anche contare su una struttura di gioco in grado di offrire ore di divertimento e ora, in un paio di mesi, compaiono dal nulla **Layer Section 2** e **Dodonpachi**, prodotti di eccellente qualità (forse leggermente migliore il gioco Taito, ma entrambi sono dotati di tutte le caratteristiche sopra citate). Tanto più che **Dodonpachi** è appena stato nominato sparatutto dell'anno in Giappone! La trama del gioco ancora una volta è la solita accozzaglia di banalità, il solito pretesto per giustificare una distruzione globale a livello mondiale; ancora una volta, con tutta probabilità (ovviamente il manuale è tutto in giapponese...) la nostra cara e amata Terra è stata attaccata dalle forze aliene e noi, vestendo i panni di uno degli eroi di turno, dobbiamo selezionare la nostra astronave preferita tra le tre disponibili, ognuna ovviamente dotata di armi con differente potenza e precisione, per lanciarci contro le orde di alieni pronti a tutto pur di eliminarci.

SATURN O ARCADE?

A una trama banale corrisponde anche una schermata delle opzioni abbastanza classica, in grado comunque di offrire alcune particolarità abbastanza interessanti; oltre al classico menu che permette di settare una serie di caratteristiche quali il livello di difficoltà, il numero di vite, di smart bomb a disposizione e altro ancora, sono infatti presenti ben tre differenti varianti di gioco. La prima è il classico arcade mode, in cui vengono riprodotte in maniera piuttosto fedele tutte le caratteristiche dell'originale da sala; la seconda è il Saturn Mode, in cui si possono affrontare nuove fasi realizzate appositamente per questa versione su console e la terza è il Time Attack, opzione molto in voga negli sparatutto nipponici in cui, affrontando un singolo livello bisogna riuscire a ottenere il miglior punteggio possibile. Altra particolarità da sottolineare è che, tra il Saturn Mode e l'Arcade Mode sono presenti anche alcune piccole differenze a livello strutturale visto che nel secondo è presente un maggior numero di opzioni, ma anche un minor numero di smart bomb; soprattutto questo fatto costringe il giocatore a studiare con un po' più di attenzione le proprie mosse, visto che proprio questo tipo di armi risulta fondamentale se si vogliono riuscire a superare le sezioni più caotiche e incasinate. Queste devastanti armi infatti, oltre a eliminare (o danneggiare seriamente) tutti i nemici che si trovano sullo schermo, trasformano tutti i proiettili presenti, e vi assicuro che in alcuni casi sono veramente moltissimi, in stelle che, se raccolte, servono a incrementare il punteggio; un bell'aiuto eh? Oltre a questo tipo di arma, ognuna delle tre astronavi è poi dotata dei classici laser, potenziabili nel corso del gioco raccogliendo dei pod che vengono lasciati da alcuni nemici, una volta distrutti; potenziamenti che risultano di fondamentale importanza perché, se durante il corso di un livello si può progredire anche con un'arma non particolarmente potente, giunti al cospetto dei nemici di fine livello (di cui, per una volta tanto, si conosce anche la resistenza, visto che è segnalata su una barra di energia posta nella parte alta dello schermo), bisogna utilizzare le armi più potenti se si vogliono avere speranze di vittoria. Non si può quindi certamente dire che dal punto di vista strutturale **Dodonpachi** sia un titolo particolarmente originale; tutti gli aspetti tipici di questo genere di giochi infatti sono presenti nel titolo della Atlus che può quindi contare su una struttura di gioco già collaudata e che, seppure piuttosto classica, è in grado di offrire ancora notevoli spunti di divertimento.

BANDE NERE O RALLENTAMENTI? NESSUNO DEI DUE!

L'aspetto che senza dubbio colpisce maggiormente in **Dodonpachi**, inizialmente probabilmente in negativo, è senza dubbio la realizzazione tecnica, più precisamente la grafica; la prima impressione infatti non è certamente positiva, visto che l'area di gioco è ridotta a circa metà dello schermo; di lato si possono vedere infatti due enormi bande nere completamente vuote. Fortunatamente, come capita ormai per la maggior parte delle conversioni da coin-op







SCHEDA

CASA PRODUTTRICE	ATLUS
GENERE	SPARATUTTO
DISTRIBUZIONE	IMPORTAZIONE
VERSIONE	GIAPPONESE
NUMERO GIOCATORI	1-2

di sparatutto a scorrimento verticale, è stata inserita anche l'opzione che permette di ribaltare lo schermo; non si tratta certamente dell'opzione più comoda di questo mondo (se giocate su un televisore di grandi dimensioni, ribaltare lo schermo può diventare un'impresa difficile, se non impossibile), ma è sempre una soluzione che permette di riprodurre al meglio tutte le caratteristiche dell'originale. Comunque, qualunque sia la modalità di gioco selezionata, bisogna sottolineare che i programmatori hanno certamente svolto un lavoro senza dubbio notevole; rispetto a tutti gli altri titoli del genere disponibili su Saturn infatti, **Dodonpachi** può contare su una caratteristica peculiare che merita certamente di essere menzionata; il gioco della Atlus è infatti praticamente privo di rallentamenti, ssenza per questo aver dovuto sacrificare la quantità di sprite su schermo (segno ancora una volta, che dei buoni programmatori possono ottenere risultati eccellenti dalla console di casa Sega). Il numero di sprite presenti, che siano astronavi nemiche, oppure più semplicemente esplosioni, è infatti veramente impressionante e, anche nelle sitauzioni più caotiche, non si riscontra la benchè minima incertezza a livello di scrolling; discorso analogo ovviamente per gli scontri con i mostri di fine livello, di dimensioni più che appreazzabili, che lasciano sullo schermo una quantità veramente notevole di proiettili, senza per questo causare alcun rallentamento.

L'azione quindi scorre in maniera fluida, accompagnata da una colonna sonora di ottima qualità e da effetti sonori che si limitano alle solite esplosioni; si tratta quindi di un titolo piuttosto classico, in grado comunque di offrire un notevole divertimento agli amanti del genere. La struttura di gioco è piuttosto semplice, ma i vari stage presenti sono realizzati con cura, il livello di difficoltà è stato calibrato con attenzione (per ognuna delle varianti di gioco è poi possibile settare la difficoltà nella schermata delle opzioni) e anche il sistema di controllo, fondamentale in un titolo del genere, in cui il numero di proiettili sparati dai nemici è veramente impressionante, risponde in maniera precisa e impeccabile; la prersenza dell'opzione per il gioco in doppio aggiunge poi quel tocco finale che rende **Dodonpachi** uno dei più divertenti sparatutto attualmente in circolazione per Saturn.
Personalmente ritengo che **Layer Section 2** sia leggermente superiore al titolo targato Atlus, ma si tratta semplicemente di una preferenza a livello personale visto che, esaminando tutti i pregi e i difetti dei due titoli, si può tranquillamente affermare che si trovano su un piano di sostanziale parità; a questo punto, a voi la scelta...











Dodonpachi è certamente un titolo divertente e ben strutturato, in grado di offrire ore di divertimento, sia in singolo che insieme ad un amico, a tutti gli appassionati del genere possessori di Saturn e che può contare su innumerevoli pregi ma anche su alcuni difetti a livello grafico; i programmatori infatti sono riusciti a realizzare uno sparatutto veloce, frenetico e coinvolgente privo di qualsiasi tipo di rallentamento e di incertezza nello scrolling (e in alcune situazioni, il numero di sprite presenti su schermo è veramente impressionante), ma hanno dovuto purtroppo sacrificare l'area di gioco, che se giocato in maniera classico, copre poco più della metà dello schermo. Fortunatamente questo problema può essere superato ribaltando lo schermo e selezionando l'apposita opzione che permette di ricreare l'effetto della sala giochi (in cui effettivamente, lo schermo era realmente ribaltato), ma non si tratta certamente di una soluzione particolarmente comoda. La giocabilità è garantita da un sistema di controllo semplice e preciso e da una struttura di gioco che, seppure classica, offre notevoli spunti di divertimento soprattutto se giocato insieme con un amico; grazie alla presenza di due varianti di gioco (Saturn e Arcade), poi, ognuna dotata di livelli completamente diversi, anche i veri esperti del genere dovranno sudare le fatidiche sette camicie per riuscire a finire Dodonpachi. Non c'è molto altro da aggiungere; se amate questo genere di giochi e state cercando un nuovo titolo divertente e ben realizzato, il prodotto della Atlus fa certamente al caso vostro.

SI RINGRAZIA YOU TOO PER IL CD



PAGELLA

GRAFICA	88
SONORO	89
GIOCABILITÀ	90
LONGEVITÀ	89
GLOBALE	90

Grandia

Dopo quasi tre anni di lavoro, Game Arts ha finalmente ultimato lo sviluppo del suo attesissimo **Grandia**. In questo lungo periodo di tempo, più di cinquanta persone hanno lavorato alacremente per ottenere un gioco di ruolo completo e spettacolare. Potevano accontentarsi di realizzarlo in due dimensioni. Potevano riciclare vecchie routine sonore. Potevano impiegare una noiosa interfaccia di combattimento a menù. Invece hanno deciso di guardare al passato solo per non ripetere errori e mancanze di cui altri si sono macchiati. Il risultato è un gioco di ruolo poligonale dotato di un eccezionale motore 3D, un audio straordinario ed un battle system che miscela superbi effetti grafici con una perfetta giocabilità. Ma soprattutto ciò che più esalta in **Grandia** è l'estrema attenzione al dettaglio, a dimostrazione della passione con cui hanno lavorato gli sviluppatori di questo gioco. Un titolo complesso e completo quindi, i cui numerosi elementi di gioco andremo ora ad analizzare.







FIRST IMPACT

Il primo impatto che si ha con il gioco è quello con le due sequenze animate introduttive caratterizzate da un commento musicale di grande effetto e da una buona qualità video (non proprio definita ma su Saturn è difficile ottenere di meglio). Entrambe ottenute miscelando computer grafica per i fondali e la classica tecnica a rodovetri per i personaggi, una scelta sicuramente suggestiva ed efficace. Filmati di questo tipo accompagneranno il giocatore durante tutta la durata dell'avventura. A quanto ci risulta, ne sono stati realizzati all'incirca una ventina allo scopo di evidenziare alcuni momenti particolarmente drammatici del gioco. Sempre allo stesso scopo, sono state introdotte numerose animazioni generate in tempo reale che vantano vari effetti speciali, zoom ed inquadrature particolari. Terminata la presentazione, si scopre un secondo elemento degno di lode del gioco: i dialoghi parlati. Componente raramente vista nei giochi di ruolo prodotti ultimamente, anche in un capolavoro come **Final Fantasy VII** per PSX, tanto per non fare paragoni. Il parlato nei dialoghi interviene solo in alcuni momenti particolari del gioco e durante i combattimenti in quanto, sebbene compresso, avrebbe occupato un spazio notevole.



Terminato il prologo, un geniale movimento di camera vi porterà fuori dalla nave volante in cui è avvenuto mostrandovi, con una veduta panoramica, il villaggio da dove inizierà la vostra avventura. Questo è il momento in cui il giocatore viene a contatto con lo splendido motore 3D che caratterizza **Grandia**. Seguendo la piccola Sue in cerca del suo amico Justin, l'inquadratura continua a ruotare e zoomare senza dare segno di rallentamenti o perdita di fluidità. Parn appare così in tutta la sua complessità, un villaggio brulicante di vita, con gli abitanti in continuo movimento. Niente più semplici fondali statici ma un paese virtuale che freme di attività, dove i gabbiani volano sopra il porto, l'acqua scorre nel fiume ed i bambini giocano per le strade. E tutto questo mentre voi sarete impegnati nella vostra prima missione: la ricerca di un grembiule, una padella, un coperchio ed una spada di legno che nella fantasia dei protagonisti rappresentano l'armatura di un leggendario guerriero. Non temete però, presto Justin e Sue dovranno affrontare pericoli ben più grandi e reali che li porteranno a combattere contro soldati, fantasmi e mostri di ogni genere.

VAGANDO PER IL MONDO DI GRANDIA

Nel villaggio di Parn il giocatore viene per la prima volta a contatto con l'interfaccia di gioco dedicata al movimento. Il controllo dei personaggi avviene tramite croce direzionale e non presenta difetti particolari. E' possibile scegliere tra due andature, la camminata e la corsa. L'attivazione di quest'ultima modalità provoca un provvidenziale allargamento dell'inquadratura utile per bilanciare i minori tempi di reazione che comporta. Un vantaggio offerto dallo splendido motore 3D, che in più vi permette di zoomare a piacimento in modo da ammirare i dettagli delle texture del gioco. In questo caso interverrà anche l'effetto di spazializzazione del suono di **Grandia**, che aumenterà il volume degli effetti sonori provocati dagli oggetti vicini al personaggio. L'elemento più importante offerto dal 3D engine è la possibilità di ruotare a piacimento l'inquadratura utilizzando i tasti L ed R, persino mentre ci si sta muovendo. Troverete questa opzione molto utile quando cercherete oggetti o nemici nascosti. Nel caso vi perdiate in città è possibile richiamare una mappa. Ad ennesima dimostrazione della qualità del gioco, quest'ultima non viene rappresentata da un'immagine ma consiste in una ripresa dall'alto della città. Quando ritornerete al gioco, l'inquadratura seguirà il percorso, in linea d'aria, per raggiungere la locazione in cui si trova il vostro personaggio. In questo modo vi verrà indicata in modo sommario la strada da seguire per raggiungere il luogo



La vostra prima missione consiste nel recuperare quattro oggetti da consegnare a Gant

SCHEDA

CASA PRODUTTRICE	SEGA/GAME ARTS
GENERE	RPG
DISTRIBUZIONE	IMPORTAZIONE
VERSIONE	GIAPPONESE
NUMERO GIOCATORI	1



Per aprire il forziere nella casa di Gant dovrete recuperare prima la chiave posseduta dal fratello





Il locale gestito dalla madre di Justin vi servirà per salvare e recuperare le energie perdute

da voi scelto. Da notare che molte delle case del villaggio sono visitabili sebbene non abbiano nessuna funzione nel gioco. Il movimento all'interno degli edifici e delle navi non cambia di molto rispetto a quello nella città. Non è però possibile effettuare la rotazione dell'inquadratura in quanto il dettaglio della grafica aumenta enormemente. Basti pensare che l'arredamento comprende vasi, tavole imbandite e persino pentole sul fuoco. Sorprendente l'interazione dei personaggi con il fondale. Toccate una mazza appesa ad un muro ed essa cadrà, urtate un attaccapanni e lo scuoterete. Terminata la vostra prima missione, verrete invitati a visitare degli scavi archeologici alle rovine di Salt. Procuratovi l'invito dal direttore del museo storico (Adventure Manual, Pag 6 riferimento 3 sulla mappa), raggiungerete il luogo dove si trovano le rovine attraverso il passo di Maruna. Si viene così a contatto con il movimento su mappa che in **Grandia** è condensato in una semplice scelta di una località su di una cartina. In questo disegno appaiono solo i luoghi in cui potete dirigervi, sistema immediato ma che rende alcune fasi del gioco spiacevolmente lineari. Una volta entrati nel Maruna Pass, si viene a contatto con il movimento all'interno delle zone controllate dai nemici. Iniziamo con il segnalare che l'interfaccia di gioco in queste aree consente la rotazione della camera in modo da poter meglio identificare i numerosi oggetti nascosti. Non è possibile attivare la mappa, una scelta non obbligata da motivi tecnici ma voluta al fine di rendere il gioco più complesso. Per orientarsi è necessario affidarsi principalmente ad una bussola che, a seconda di come viene regolata dal giocatore, indica l'entrata o l'uscita dall'area di gioco. Una mappa, che inquadra solo una piccola porzione dell'area, è comunque attivabile quando ci si trova sopra determinati punti. Questi ultimi sono contrassegnati da un cerchio blu con un simbolo raffigurante un uccello. Le Bird View Icon non sono le uniche locazioni speciali presenti nel gioco. Sparsi per i dungeon vi sono inoltre i Save Point. Zone che consentono di salvare i progressi nel gioco fin qui raggiunti e recuperare le forze perdute. Infine abbiamo gli Action Point che consentono ai personaggi di eseguire azioni speciali. Queste comprendono salti e attivazioni di meccanismi. L'elevata interazione con il fondale di gioco, utilizzata nelle case per scopi puramente estetici, viene qui impiegata per rendere l'avventura più complessa ed emozionante. Mentre vi muoverete all'interno dei dungeon, vi può capitare di trovare la via interrotta da una frana improvvisa oppure di venire colpiti da un cilindro di pietra mobile. Una zona che a prima vista può sembrare facilmente superabile può quindi trasformarsi in un complesso labirinto. Il pericolo maggiore di queste aree è comunque rappresentato dai mostri che le infestano. A riprova dell'impegno e della professionalità degli sviluppatori della Game Arts, gli attacchi dei nemici non avvengono in modo casuale. Il giocatore è perfettamente in grado di vedere il nemico avvicinarsi e può reagire di conseguenza. Le imboscate sono comunque possibili. Ponete quindi la massima attenzione quando passate sotto un colonnato o vi avvicinate ad un canale perché i mostri possono saltarvi addossi all'improvviso. Questo tipo di aggressione è comunque prevedibile ruotando frequentemente la visuale per scoprire tutti gli angoli nascosti. E' importante considerare che un attacco alle spalle consente a chi lo porta di iniziare per primo la battaglia. Questo vale sia per i nemici che per il giocatore.



Cena a casa di Justin. Notate il particolare di Sue che alimenta il piccolo essere che porta sul capo



Per entrare in questo locale dovrete prima recuperare una chiave posseduta da un marinaio che vaga nel porto

BATTLE SYSTEM

L'interfaccia di combattimento presente in **Grandia** è un degli elementi più originali e curati del gioco. La battaglia avviene in tempo reale. I protagonisti combattono interpretando al meglio gli ordini forniti da chi gioca. Un indicatore posto sullo schermo in fondo a destra permette al giocatore di sapere quanto manca alla prossima azione dei nemici e dei suoi personaggi. Questa barra è divisa in tre parti denominate Wait, Com, Act. I personaggi a cui corrispondono le icone posizionate nella prima sezione sono in attesa di attaccare o sono impossibilitati a combattere. Quando le loro icone raggiungono la zona Com, il gioco s'interrompe ed appaiono i menù con le scelte effettuabili. Una volta selezionata l'azione di gioco, questa viene eseguita durante il periodo denominato Act. Vi sono comunque delle eccezioni. Se durante una fase d'attacco i personaggi vengono colpiti violentemente, essa può essere rimandata o addirittura bloccata. Lo stesso vale ovviamente per il nemico. Le azioni effettuabili in combattimento sono piuttosto numerose. Gli attacchi fisici





Potete trovare i Save Point prima dell'ingresso ai dungeon e nelle vicinanze dei boss

possono essere realizzati sia mediante un attacco singolo denominato Critical che con un attacco doppio di minore potenza chiamato Combo. Quest'ultimo è particolarmente utile quando si affrontano due nemici già feriti. Sono anche possibili colpi speciali di elevata potenza e dagli effetti diversificati. L'utilizzo di questi ultimi attacchi consuma punti denominati Special Point, quindi sono da utilizzare contro nemici caratterizzati da una resistenza elevata. Non tutte le azioni speciali sono comunque offensive, ve ne sono anche alcune curative e di potenziamento. Il loro numero dipende dal livello di esperienza che un personaggio possiede in una o più armi. Per riuscire ad acquisire le abilità speciali più potenti, è necessario quindi utilizzare frequentemente armi di diverso tipo. Questo obbliga il giocatore a sperimentare ogni arma aumentando così la varietà degli scontri. Più avanti nel gioco, con l'arrivo di Fiina, si renderanno disponibili anche gli incantesimi. Questi si dividono in tre livelli di potere, ognuno dei quali attinge ad altrettanti gruppi di punti magia. Un incantesimo di primo livello non può quindi utilizzare i magic point di terzo. Le magie si acquisiscono nei negozi tramite le Mana Egg, uova magiche recuperabili nei dungeon. Ogni Mana Egg dà accesso ad un elemento magico e all'incantesimo di primo livello a cui corrisponde. E' quindi possibile configurare a piacere le capacità magiche di ogni personaggio, sempre che si possiedono abbastanza Mana Egg. Come le azioni speciali, anche gli incantesimi necessitano di esperienza per poter essere potenziati. Vi sono inoltre magie che vengono acquisite automaticamente quando si raggiunge un certo grado di esperienza in due incantesimi di elementi differenti. Per sapere quanti livelli di esperienza sono necessari per acquisire nuove abilità speciali o incantesimi è possibile consultare un apposita voce nel menù dei personaggi. Per quanto riguarda le tecniche difensive, abbiamo la parata e la possibilità di spostare i propri personaggi in un'altra zona del campo di battaglia. Questi spostamenti avvengono in luoghi prefissati e sostituiscono una normale azione di gioco. Durante il combattimento è infine possibile esaminare le statistiche dei nemici, scegliere tra diverse strategie automatiche di attacco, utilizzare gli oggetti dell'inventario (limitato a dodici oggetti per personaggio) e tentare la fuga.







MALEDETTI IDEOGRAMMI

Terminato l'attraversamento del passo di Maruna e superati i due dungeon che compongono le rovine di Salt, per Justin e Sue inizia la vera avventura che li porterà presto ad incontrare gli altri protagonisti del gioco. Una storia avvincente e ricca di gag divertenti, lontana quindi dai toni cupi che caratterizzano **Final Fantasy VII**. La linearità degli eventi non è particolarmente elevata. Sebbene non sia spesso possibile allontanarsi troppo da una locazione se non si è compiuto quanto prefissato dalla storia, le cospicue dimensioni di città e dungeon offrono comunque una notevole libertà di movimento. A rendere il gioco particolarmente complesso sono i dungeon spesso caratterizzati da enigmi. La loro risoluzione consente al giocatore non solo di progredire nel gioco ma anche di recuperare alcuni oggetti di valore importante. Ad aumentare la varietà di gioco vi sono inoltre alcuni sottogiochi che debbono essere portati a termine per proseguire nell'avventura. Sebbene lineare,





La mappa di gioco è in realtà un'inquadratura panoramica della zona

Grandia può generare non pochi problemi a causa del testo in giapponese. Un giocatore che possiede una minima esperienza con gli RPG in lingua nipponica non dovrebbe comunque andare incontro a grosse difficoltà. Anche per questo gioco vale sempre la regola di dialogare più volte con tutti e visitare tutte le locazioni, in questo









Per superare alcuni ostacoli è necessario arrampicarsi



Parn by night



modo non si dovrebbero avere problemi ad avanzare anche non comprendendo il significato dei dialoghi. L'unica eccezione potrebbe essere la password da inserire all'interno della fortezza delle milizie. Il codice d'ingresso che vi daranno le ragazze in uno spogliatoio è costituito da ideogrammi che andranno memorizzati per poi essere inseriti nella giusta sequenza. A supportare una storia ed una meccanica di gioco curata e complessa vi è una grafica di elevata qualità, come raramente si è visto sul Saturn. I fondali sono realizzati in modo superbo e godono di un dettaglio grafico molto elevato. Gli effetti speciali impiegati sono molti, dal calcolo delle fonti di luce in tempo reale alle trasparenze. L'unica nota negativa che caratterizza la veste grafica è la bassa risoluzione dei personaggi che risalta soprattutto nelle inquadrature ravvicinate. Il loro disegno è comunque straordinariamente dettagliato tanto da poter distinguere le differenti espressioni dei volti. I personaggi inoltre non si limitano semplicemente a correre e camminare ma possono scalare, saltare e combattere sfoggiando l'arma con la quale li avete equipaggiati. Non c'è quindi da stupirsi se per le animazioni in 2D sono stati utilizzati ben ventimila sprite. Particolarmente curata risulta anche la loro caratterizzazione, soprattutto per quanto riguarda i personaggi che hanno un certo peso all'interno del gioco. Durante i dialoghi questi vantano piccoli ritratti, disegnati in stile anime, dotati di numerose differenti espressioni. **Grandia** è impeccabile anche dal punto di vista sonoro anche grazie alla collaborazione tra Game Arts e la Skywalker Sound (vedi Star Wars Special Edition), divisone della Lucas Digital Ltd. Le musiche, interamente masterizzate nella sede della ditta californiana, possiedono una qualità straordinaria. Il loro genere varia in modo da adattarsi alle varie ambientazioni di gioco: si va da uno stile che ricorda quello celtico ad uno tribale composto interamente da percussioni. Gli effetti sonori godono di un ottima spazializzazione del suono mentre la presenza dei dialoghi parlati contribuisce ad incrementare il valore già elevato delle caratteristiche audio del gioco. **Grandia** è sicuramente il migliore gioco di ruolo realizzato per Saturn ed uno dei più complessi e completi mai realizzati per qualsiasi console. Un titolo che dimostra come, anche in ambito 3D, questa console sia in grado di proporre titoli estremamente competitivi, se a programmarlo sono persone con la stessa capacità ed impegno dei programmatori della Game Arts.

Diego



Pu cha cha, Pu cha cha. L'azione speciale Ganba! (Forza!) è una delle più assurde del gioco

E' da più di un anno che si parla di *Grandia* come di un gioco sconvolgente e rivoluzionario. Dopo numerose ore di gioco posso affermare che non ha assolutamente deluso le aspettative. *Grandia* risulta straordinario sotto molti punti di vista. Il motore grafico offre fondali dettagliati e movimenti fluidi, l'interfaccia di combattimento è particolarmente completa e le musiche sono varie e curate. I problemi relativi alla barriera linguistica sono gli unici gravi difetti che si possono attribuire a questo gioco. Al momento la versione ufficiale di *Grandia* appare sulla lista delle uscite di Sega of Europe senza essere accompagnata da una precisa data di uscita. La complessità del gioco pone inoltre parecchi interrogativi sui tempi di adattamento se non addirittura sulla possibilità della sua realizzazione da parte della sola divisione europea. Per questo motivo si consiglia chi ha un minimo di esperienza nei giochi di ruolo giapponesi di acquistarlo quanto prima. La restante parte dell'utenza dovrà decidere se rischiare di perdersi un tale capolavoro oppure tentare di giocarlo nonostante la complessa lingua in cui è scritto. A scanso di equivoci ci tengo a sottolineare che il voto tiene conto dei problemi relativi alla barriera linguistica. La versione in inglese, sulla realizzazione della quale vi terremo informati, meriterà sicuramente un giudizio migliore.







SI RINGRAZIA MICROMEDIA PER I CD

PAGELLA

GRAFICA	95
SONORO	94
GIOCABILITÀ	88
LONGEVITÀ	90
GLOBALE	91

Fatal Fury Real Bout Special

Il Neo Geo è stata una console che, malgrado le sue notevoli potenzialità, non ha mai ottenuto molto successo ed è sempre stata una macchina dedicata a una elite abbastanza ridotta; questo fatto è dipeso non tanto dalla qualità dei giochi che sono stati prodotti (si trattava di veri e propri giochi da bar, visto che in realtà il Neo Geo era una scheda da bar) quanto dal prezzo, veramente elevato, delle cartucce. Ogni titolo, proprio a causa delle caratteristiche della console, veniva a costare ben oltre le due-trecentomila lire, cifra onestamente improponibile; la console di SNK, pur continuando a sopravvivere, ha visto diminuire in maniera costante la sua popolarità e anche il tentativo di risvegliare l'attenzione nei confronti di questa macchina realizzandone una versione CD (che, ovviamente, permetteva di mantenere i prezzi dei giochi a livelli più accettabili) non ha portato ai risultati sperati. SNK ha però continuato a realizzare videogiochi, specializzandosi nel campo dei picchiaduro bidimensionali a incontri, cominciando anche a convertire le sue ultime produzioni su altre console; i possessori di Megadrive e Super Nes alcuni anni orsono, e di Saturn ora, hanno potuto e possono infatti giocare nella tranquillità della propria camera alle più popolari produzioni della casa nipponica. Per cercare di sfruttare al meglio le potenzialità del 32-bit di casa Sega, i programmatori della SNK hanno sviluppato una cartuccia in grado di aumentare la memoria e quindi di migliorare le prestazioni della console; cartuccia che è indispensabile se si vuole giocare a **Fatal Fury: Real Bout Special**, ennesimo titolo che vede come protagonisti i fratelli Bogard, Joe Higashi, Billy Kane e altri lottatori più o meno noti.









CARTUCCIA O CD? TUTTI E DUE

Con personaggi già noti e popolari, non è quindi necessario studiare una nuova trama che possa giustificare tutta una serie di combattimenti uno contro uno; basta infatti sapere che, come è già accaduto nei precedenti episodi della serie, ogni lottatore ha diverse motivazioni personali che lo spingono a girare per il mondo e combattere. Se non ci sono quindi novità da segnalare per quanto riguarda la trama, un discorso analogo può essere fatto anche per le opzioni e per la struttura di gioco. Le modalità disponibili infatti consentono di affrontare una conversione della versione originale, che ne riproduce tutte le caratteristiche peculiari, una seconda edizione caratterizzata dalla presenza di alcune leggere varianti, di sfidare un altro avversario umano oppure fare pratica contro un lottatore controllato dalla console; per quanto riguarda le opzioni invece, oltre al livello di difficoltà e alla durata di ogni round, si può decidere il linguaggio, la configurazione sonora e del pad. Infine, tramite un apposito menù, è possibile "programmare" alcune delle mosse speciali che possono essere in seguito eseguite mediante la semplice pressione di un solo tasto (a dire il vero gli attacchi sono già programmati e sono anche riportati sulle istruzioni). Si tratta certamente di una opzione interessante anche se, onestamente, non sono mai riuscito ad apprezzare questo genere di trovate; l'abilità nei picchiaduro infatti, oltre a conoscere le tecniche giuste da utilizzare, risiede anche nel riuscire a eseguire le mosse giuste nel momento giusto. Memorizzando le mosse non c'è quindi bisogno di nessuna particolare abilità per riuscire a ottenere buoni risultati e vincere un buon numero di incontri. La struttura di gioco, come abbiamo già avuto modo di dire, non offre spunti particolarmente originali e innovativi; visto il notevole successo che hanno riscosso i precedenti episodi della serie infatti, i programmatori hanno evidentemente preferito non apportare troppi cambiamenti (squadra che vince, è risaputo, non si cambia) mantenendo



SCHEDA

CASA PRODUTTRICE	SNK
GENERE	PICCHIADURO
DISTRIBUZIONE	IMPORTAZIONE
VERSIONE	GIAPPONESE
NUMERO GIOCATORI	1-2





intatte tutte le caratteristiche principali di **Fatal Fury**. Unico aspetto che distingue **Real Bout Special** da altri grandi classici del genere (**Street Fighter** e **Mortal Kombat** in primis), ma comunque caratteristica già sperimentata dalla SNK in altri suoi prodotti, è l'utilizzo di due diversi piani di gioco su cui muovere e far combattere i lottatori; si tratta certamente di una trovata interessante, visto che offre la possibilità di studiare alcune nuove tecniche di combattimento. Tanto per fare un semplice esempio, per evitare alcune mosse o per sfuggire a situazioni particolarmente pericolose, ora è sufficiente cambiare piano (anche se alcuni tra gli attacchi più potenti hanno successo su entrambi i piani). Per il resto, nulla da segnalare; i movimenti e gli attacchi a disposizione dei lottatori sono abbastanza classici e anche il sistema di controllo, eccezion fatta per la già citata possibilità di memorizzare alcuni attacchi, non offre nulla di innovativo; per riuscire a primeggiare e sconfiggere i combattenti avversari è quindi necessario imparare al meglio a utilizzare un personaggio, studiare tutte le mosse a sua disposizione (oltre alle principali tecniche utilizzate dagli avversari), oltre a preparare alcune combinazioni in grado di causare ingenti danni e di aumentare il più rapidamente possibile la lunghezza della barra energetica posizionata nella parte bassa dello schermo che indica la potenza a disposizione per effettuare le supermosse. Eh sì perché, alcuni tra gli attacchi più potenti possono essere utilizzati solamente quando questa barra ha raggiunto un certo livello. Notevole infine il numero dei lottatori presenti, ben venti, che si differenziano non solamente per il look ma anche per le tecniche di combattimento utilizzate (alcuni sono più abili dalla distanza, altri sono più agili) oltre che, ovviamente, per gli attacchi a disposizione.







SNK VS CAPCOM

Per quanto riguarda la realizzazione tecnica, dobbiamo certamente sottolineare che i programmatori hanno svolto un notevole lavoro riuscendo a riprodurre in maniera fedele tutte le caratteristiche del coin-op originale; tanto per cominciare infatti la grafica è certamente di ottimo livello, sia per quanto riguarda i personaggi che per i fondali. I combattenti sono ben definiti e le animazioni dei vari lottatori sono curate in maniera eccellente; particolarmente spettacolari risultano poi le varie supermosse (alcune occupano addirittura più di un terzo dello schermo). Ben curati anche i fondali che riproducono ambienti di mezzo mondo; da sottolineare che, come ormai capita in tutti i grandi classici del genere, i fondali non sono completamente statici ma sono presenti diverse animazioni che, pur non aggiungendo nulla alla giocabilità, dimostrano, se ce ne fosse ulteriore bisogno, la cura posta dai programmatori nella realizzazione. Si tratta quindi di un prodotto che, per quanto riguarda la grafica e il sonoro, non ha veramente nulla da invidiare ai capolavori targati Capcom disponibili su Saturn anzi, sotto certi punti di vista può essere tranquillamente considerato in stato di sostanziale parità con i vari **X-Men**, **Street Fighter** e compagnia bella. La struttura di gioco, peraltro priva di spunti particolarmente originali, è comunque in grado di offrire ore di divertimento, grazie anche a un sistema di controllo preciso e funzionale; non si può poi dire che il titolo SNK non possa contare su una notevole longevità. La presenza di un numero di lottatori veramente degno di nota (imparare a utilizzarli tutti al meglio, anche per chi ha già esperienza con altri episodi della serie, richiede comunque una buona dose di abilità), unita al discreto numero di opzioni disponibili e alla possibilità di giocare contro un avversario umano garantiscono infatti un divertimento duraturo e continuo; si può quindi tranquillamente affermare che **Fatal Fury: Real Bout Special** si rivela un ottimo antagonista per tutti i titoli targati Capcom ed è certamente consigliato a tutti gli amanti del genere che hanno voglia di divertirsi combattendo per le strade di mezzo mondo. Prima di passare al commento, rimane da fare solamente una piccola annotazione a livello tecnico: **Real Bout Special** richiede necessariamente l'utilizzo della cartuccia di espansione di memoria e, da quanto abbiamo potuto vedere, funziona in maniera corretta solamente con quella originale SNK (abbiamo provato ad utilizzarne altre, ma non hanno funzionato), per cui, se non possedete questo aggeggio, dovete mettere in conto anche questa spesa per provare il titolo SNK.







***Fatal Fury: Real Bout Special* è un titolo che, senza offrire spunti particolarmente originali o trovate innovative, è comunque in grado di garantire ore e ore di divertimento agli appassionati del genere, grazie soprattutto a una giocabilità di ottimo livello; i programmatori di SNK non si sono però limitati a lavorare sulla struttura di gioco, ma hanno curato anche la realizzazione tecnica, che grazie all'utilizzo della cartuccia di espansione di memoria, riesce a riprodurre in maniera piuttosto fedele tutte le caratteristiche e le peculiarità dell'originale da sala. L'unico aspetto che ci ha leggermente infastidito è la lunghezza dei caricamenti, in alcuni momenti veramente eccessiva, che comunque non muta più di tanto il nostro giudizio, globalmente più che positivo, su *Fatal Fury: Real Bout Special*. Per tutti questi motivi, il titolo SNK può essere certamente consigliata ai possessori di Saturn amanti dei picchiaduro a incontri.**

SI RINGRAZIA
YOU TOO
PER IL CD

PAGELLA

GRAFICA	89
SONORO	88
GIOCABILITÀ	90
LONGEVITÀ	91
GLOBALE	90

Shining Force III

Dopo aver imperversato sui 16-bit targati Sega, la saga di **Shining Force** fa il suo trionfale debutto anche sul Saturn. La trama del gioco rimane, per certi versi, collegata a quella degli episodi precedenti, sfruttando atmosfera e situazioni già ampiamente collaudate, anche se buona parte degli eroi e la veste grafica del gioco hanno subito un poderoso restyling. La trama vi vede vestire i panni, o meglio, l'armatura di un prode paladino di nome Shinbios che, dopo essere stato convocato dal suo re nella città di Saraband si trova incaricato (dopo un colloquio della durata di tre quarti d'ora) dell'ennesima missione a base di mostri e demoni assortiti. Nonostante i rischi siano elevatissimi, voi non ve la sentite di rifiutare (anche perché, in questo caso, parteciperesté all'estrazione di un simpatico soggiorno a vita nelle segrete del maniero) e infatti raccattate su i vostri migliori amici e con loro vi lanciate alla scoperta di un nuovo ed affascinante universo.

THE STORY SO FAR...

Già dalle prime fasi di gioco e dalla sequenza di dialogo con il re appare chiaro che questo **SFIII** non è un titolo comune: non certo è il genere di gioco che siamo stati abituati a vedere su Saturn. Infatti, non solo i personaggi ma l'intera ambientazione di gioco e tutti i fondali sono stati realizzati in grafica 3D. Palazzi, case, laghi, alberi sono stati costruiti con l'ausilio di poligoni e texture. Il giocatore gode così di una grande libertà d'azione; è infatti possibile ruotare liberamente l'inquadratura scrollando il background ed eliminando eventuali angoli ciechi che potrebbero risultare particolarmente fastidiosi. Per quel che riguarda invece l'aspetto meramente coreografico, le varie locazioni risultano ben differenziate e ricche di dettagli. Ovviamente, l'impiego di un tale sistema ha obbligato i programmatori a scendere a dei compromessi concedendo qualche punto a livello di definizione sia dei fondali che dei personaggi. Le animazioni durante le fasi esplorative risultano tutto sommato nella media mentre il discorso cambia radicalmente se si prendono in considerazione le fasi di combattimento realizzate sfruttando un sistema alla **FF7**. L'orizzonte risulta leggermente limitato, con l'inquadratura posta in diagonale in modo da tagliare la visuale. Non sono visibili perdite di poligoni o effetti di pop up di qualsiasi tipo e, in generale, bisogna dire che l'atmosfera del prodotto risulta mooolto più che soddisfacente.



BOTTE DA ORBI

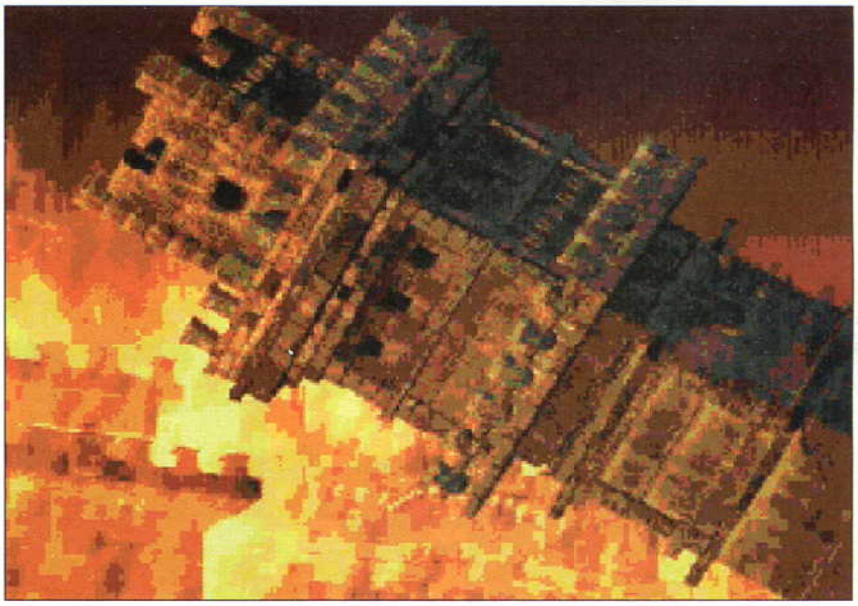
La risoluzione dei vari scontri ha luogo tramite il classico sistema a turni: il giocatore, ed i relativi avversari, compiono le loro azioni e al termine è possibile assistere ad una serie di animazioni e filmati di buona qualità nei quali vengono rappresentati con dovizia di particolari gli istanti salienti della lotta e le tecniche utilizzate. Le fasi che precedono gli scontri sono caratterizzate da un sistema a griglia, cioè un vero e proprio reticolo tipico dei war games, sul quale vengono mossi i vari personaggi in modo da far assumere loro la formazione e la posizione più adatta al combattimento. Ogni personaggio infatti può essere trasferito



Non appena le porte del castello si aprono il mondo di SFIII appare in tutto il splendore



Dentro le città e nei palazzi tutto è riccamente rappresentato, mentre gli spostamenti fra le varie locazioni avranno luogo utilizzando una specie di atlante



SCHEDA

CASA PRODUTTRICE	**SEGA**
GENERE	**GIOCO DI RUOLO**
DISTRIBUZIONE	**IMPORTAZIONE**
VERSIONE	**GIAPPONESE**
NUMERO GIOCATORI	**1**



In alcuni frangenti la massiccia presenza del testo in giapponese può apparire uno scoglio piuttosto ostico da superare



Le fasi di combattimento ricordano molto quelli viste in Final Fantasy VII su PSX...

liberamente e la stessa cosa vale anche per i nemici. Il numero di avversari in campo è sempre piuttosto elevato, arrivando a raggiungere anche le 15 unità. A questo proposito, risulta importante impostare bene le fasi che precedono lo scontro isolando eventuali unità e massacrandole. Caricare a testa bassa non è mai una buona idea vista l'inferiorità nella quale vi verrete a trovare spesso e volentieri. Anche in **SFIII** i combattimenti non possono essere evitati, tuttavia non si tratta proprio di un sistema a scontri casuali. La meccanica di gioco può, di fatto, essere divisa in due fasi: una esplorativa e di dialogo nella quale si tentano di risolvere i problemi di una determinata locazione e una dove, a seguito di spostamenti o azioni precedenti, ci si trova opposti alle truppe nemiche.

MAGIC MOMENTS

In un mondo così complesso e fantastico è logico aspettarsi che le magie rivestano un ruolo di primo piano ed in effetti è così. Avere a disposizione personaggi capaci di castare incantesimi non è infatti solo consigliato ma anche indispensabile, così come è di vitale importanza riuscire ad aumentare rapidamente le abilità di questi nostri compagni in modo da poter contare su tutti i membri del party, anche su quelli che con la spada non ci sanno fare. Quattro sono le categorie di incantesimi che è possibile lanciare e vanno dai classici raggi congelanti, alle palle di fuoco e ai rivitalizzatori, fino a giungere ai potenti elementali che potranno essere evocati a spese della vostra riserva di punti magici. Anche il sistema di combattimento "a mani nude" presenta una buona varietà. Oltre a poter caricare a testa bassa il proprio avversario, è anche possibile utilizzare tecniche di lotta particolari che varieranno a seconda dell'arma a vostra disposizione. A questo proposito, l'armamentario a disposizione dei nostri eroi annovera più di 20 diversi gadget (ai quali si vanno poi ad aggiungere pozioni e altre amenità di questo genere), alcuni dei quali dotati di poteri a dir poco devastanti.

VEDI E PROVVEDI

Il sistema di controllo che gestisce la vita dei personaggi all'interno di **SFIII** è sicuramente curato e ricco di opzioni. Tutte le varie azioni saranno infatti eseguibili tramite una serie di menù richiamabili su schermo tramite la pressione del tasto A. I menù disponibili sono in totale 7 e ognuno è composta da 4 diverse icone tutte facilmente identificabili. Il dialogo con i personaggi è l'unica azione esterna e potrà essere eseguita avvicinandovi al vostro ipotetico interlocutore e premendo il tasto C. Questo pulsante agirà di fatto come un jolly ed il suo impiego







La griglia nella quale potrete controllare la dislocazione delle vostre truppe. Fate molta attenzione a come disponete i vari personaggi altrimenti correrete il rischio di venire sopraffatti



Picchialo, picchialo, picchialo!



Uno delle tante schermate piene zeppe di statistiche

sarà indicato per la risoluzione di tutte le azioni "ovvie". Potrete quindi utilizzarlo per prendere un oggetto, aprire un armadio e così via senza dove per forza ricorrere ogni volta al sistema a menù grazie al quale avrete accesso ad una interminabile serie di schermate piene zeppe di statistiche oltre che ad azioni quali comprare e vendere oggetti, esaminare, lanciare incantesimi, passare item da un membro all'altro del vostro party, arrendervi, salvare la posizione di gioco (questo solo all'interno delle chiese), cambiare il vostro equipaggiamento ecc. ecc. Tranquilli: non è che ogni volta che premerete un pulsante vi troverete di fronte 200 icone diverse, anzi buona parte delle azioni diverranno disponibili a seconda del luogo e della situazione nella quale vi troverete, per cui evitate di smanettare come dei pazzi per cercare di lanciare una fireball al povero negoziante che non vi vuol regalare le sue armi perché tanto non funzionerà!







PARLA COME MANGI

Come vuole la tradizione, anche questo **SFIII** fa dell'interazione con i personaggi un elemento molto importante. Le varie città e palazzi infatti pullulano di vita e, anche se non tutti gli esseri che incontrerete si riveleranno particolarmente socievoli, è sicuro che avrete un bel po' da dialogare. Cero, in alcuni frangenti le varie discussioni saranno totalmente inutili, puramente coreografiche, ma in alcune circostanze i vari dialoghi vi forniranno preziosi informazioni sui vostri obbiettivi, su oggetti, su persone oltre che a fare un po' di luce su una trama che appare, fin dall'inizio, abbastanza ingarbugliata (una sconosciuta forza demoniaca, un re rapito, due principi identici, un robottone alto alto alto). E' quindi importante riuscire almeno ad intuire qualcosa dei vari dialoghi, sfortunatamente il testo in giapponese stretto rende questa operazione un po' ostica ed è questo il vero limite di questo titolo. Può risultare infatti dannatamente frustrante non riuscire a trovare un oggetto oppure continuare ad aggirarsi all'interno di una città o di una particolare locazione perché non si capisce una fava di quello che vi dicono i vostri concittadini e compagni. Questo inconveniente viene acuito dalla netta divisione che intercorre tra le due fasi che compongono il gioco: quella esplorativa e quella guerresca, con il risultato di rendere alcune situazioni





molto, troppo frustranti. Oltre tutto, la trama di gioco e l'atmosfera del prodotto tendono a risentire di un simile avanzamento "a tentativi" con il risultato di rendere anche dialoghi molto profondi e ricchi di pathos una mera perdita di tempo.

Shogun



SI RINGRAZIA
YOU TOO
PER IL CD

SFIII è un titolo molto complesso che, per poter essere apprezzato, richiede una vera e propria full immersion. Bisogna resistere al testo in Jap, sopportando qualche dialogo di troppo (ovviamente se fossimo in Giappone non staremmo neanche qui a parlarne, ma non si può avere tutto dalla vita...). Tecnicamente c'è poco da dire: abbiamo un'intro di qualità, un ottimo sistema di gestione dei personaggi ed un raffinatissimo sistema di gestione delle varie azioni. Certo, la modalità di combattimento non sarà nulla di particolarmente innovativo (non raggiunge certo la qualità di Grandia), le animazioni durante i dialoghi nelle finestre lasciano un po' a desiderare (movimenti di occhi e bocca sulle facce dei personaggi) e la grafica potrà anche apparire un po' sgranata. Detto ciò, il gioco presenta una struttura più che solida, oltre ad una realizzazione tecnica davvero ben studiata. L'avventura è lunga e impegnativa e i colpi di scena non mancano. Cosa si potrebbe volere di più? Come? Il testo in inglese? Lo so raga' ma, in fondo, ormai dovreste esserci abituati e poi, scusate, quale occasione migliore di questa per iniziare un bel corso di Jappo? Ehm...

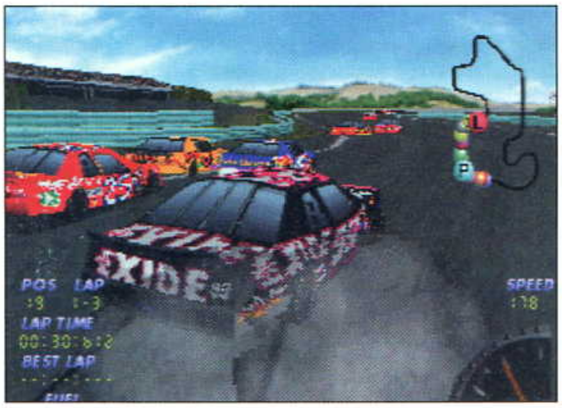


PAGELLA

GRAFICA	85
SONORO	83
GIOCABILITÀ	80
LONGEVITÀ	81
GLOBALE	81

Nascar 98






Dopo il moderato successo di **Sega Touring Car**, buono ma non in grado di scalfire la leadership dell'amato **Sega Rally**, ecco che ci prova la Electronic Arts ad accaparrarsi il titolo di miglior simulazione automobilistica sul 32-bit della grande "S". In **Nascar 98** ritorniamo alla guida delle monoposto che già su questa console portarono al successo **Daytona USA** (nelle sue due incarnazioni) ma in questo caso la prospettiva è un po' diversa. I programmatori infatti hanno deciso di abbandonare l'impostazione spiccatamente arcade che contraddistingue i titoli già citati per produrre qualcosa di molto più vicino ad una simulazione in senso vero e proprio. EA poi ha, come al solito, sfruttato fino in fondo la licenza che ha profumatamente pagato e così possiamo ritrovare una marea di particolari e di informazioni che riproducono alla perfezione il famoso campionato americano. Partendo dalle vetture potete infatti scegliere fra 24 concorrenti, ognuno dotato del proprio bolide riprodotto in ogni particolare grafico e tecnico. Le vostre possibilità di scelta non si fermano però qui perché potrete anche settare la macchina come meglio credete per renderla perfetta per il vostro stile di guida e per il tracciato che dovrete affrontare. Passando ai percorsi di gara, anche qui ritroviamo la riproduzione fedele di undici delle tappe del campionato Nascar: peccato che nella maggior parte dei casi si tratti di semplici ovali, con poche differenze l'uno rispetto all'altro e che quindi poca attrattiva hanno per noi europei, poco avvezzi a questo genere di corse monocordi. Passando invece alle differenze rispetto alla precedente versione di **Nascar**, salta subito agli occhi, oltre agli immancabili aggiornamenti di nomi e statistiche, la possibilità di sfidare un concorrente umano. Peccato però che così si accentuino ulteriormente i difetti della grafica. Questo ci porta quindi a parlare della realizzazione tecnica, vera croce del gioco. Se le macchine infatti sono realizzate discretamente bene, non altrettanto si può dire degli scenari, mediocri e affetti da un vistosissimo pop-up. Come già detto, tutto questo peggiora ulteriormente quando si ricorre allo split-screen, che amplifica i difetti menzionati e riduce ulteriormente il già scarno frame rate. La giocabilità, superata l'iniziale diffidenza dovuta all'impostazione peculiare data dai programmatori, non sarebbe neppure male ma bisogna essere dei veri patiti della formula Nascar per divertirsi a lungo con delle gare alla lunga davvero monotone. La versione Saturn inoltre risente del problema di essere l'ultima di una serie di conversioni che hanno portato questo titolo a girare per la maggior parte di piattaforme sul mercato: non essendo quindi prettamente studiato per la macchina, non la riesce a sfruttare fino in fondo. I programmatori nel momento poi di produrre la versione Pal, non hanno neppure cercato di ottimizzare le prestazioni del Saturn con il risultato che quella europea è pure l'edizione più lenta...

Puck




***Sega Touring Car* non era riuscito a spodestare *Sega Rally* e *Nascar 98* non riesce neppure ad impensierire l'ultima fatica di Sega. Basterebbe questo per sconsigliare l'acquisto di un gioco che si sforza di elevarsi dalla massa puntando su un'impostazione più simulativa ma che si scontra purtroppo con una realizzazione tecnica alquanto lacunosa frutto di una conversione frettolosa. Questo è un chiaro segno di come le grandi casi occidentali inizino preoccupantemente a snobbare il Saturn. Volendo trovare dei punti a favore di *Nascar 98*, si può dire che rispetto al passato è stato inserito lo split-screen e che si tratta di una fedele riproduzione del campionato statunitense. Credo comunque che alla maggior parte di voi questo non basterà per giustificarne l'acquisto.**

GLOBALE 68

SCHEDA

CASA PRODUTTRICE	ELECTRONIC ARTS
GENERE	CORSA
DISTRIBUZIONE	UFFICIALE
VERSIONE	EUROPEA
NUMERO GIOCATORI	1-2

NBA Live '98

Si dice che il campionato italiano, in ambito europeo, sia diventato quello più interessante sia dal punto di vista qualitativo che spettacolare; la leadership mondiale resta ovviamente salda nelle mani della NBA che, incassando soldi a destra e a manca, continua a vendere diritti per la produzione di videogiochi che sfruttino la propria immagine e quella delle sue squadre. Electronic Arts, una software house a caso, ci propone, come al solito in questa stagione, l'edizione aggiornata e corretta della sua simulazione di basket. Il livello qualitativo è come al solito elevatissimo così come il realismo, grazie alla cura che la famosa software house pone da sempre in ogni sua simulazione. A vostra disposizione le solite opzioni che vi consentiranno di partecipare a un singolo match, a una serie di playoff o ad un'intera stagione. In qualsiasi caso potrete decidere la durata temporale di ogni partita, mentre se selezionate una delle ultime due modalità potrete far variare il numero di incontri da cui sono composte. Variabili anche le inquadrature di gioco che, oltre ad un ampia varietà di punti di vista, consentono di selezionare anche il grado di zoom, la possibilità della ripresa in controcampo e la presenza o meno dei replay automatici per le azioni più spettacolari.





DAL POSTINO ALL'AMMIRAGLIO

Com'è nella tradizione di **NBA Live** e più in generale delle simulazioni di Electronic Arts, i giocatori presenti sono quelli originali. Potrete così prendere il comando dei vostri giocatori preferiti scegliendoli fra i più famosi al mondo, da Stockton a O'Neal, da Jordan a Robinson. Ognuno ha una propria caratterizzazione grafica, anche se non si può ancora parlare di personalizzazione. Avremo quindi giocatori più o meno alti, muscolosi, coi capelli biondi, neri o, come spesso accade, totalmente assenti Una volta però in questi giochi erano sempre presenti le formazioni delle stagioni precedenti, la nuova tendenza è invece quella di incorporare le ultime liste disponibili: ecco che quindi in questa edizione 98 le rose delle squadre sono aggiornate all'ottobre del 1997, all'inizio di questa stagione quindi. Le variazioni sono comunque sempre possibili grazie all'opzione che consente di effettuare dei cambi fra le varie squadre, per rimescolare le forze in campo e consentirvi magari di costruirvi il vostro personalissimo dream team. Non potevano mancare, in pieno stile statunitense, tonnellate di statistiche su singoli e formazioni. Queste saranno sia storiche, ovvero riguardanti il recente passato dei soggetti in questione, sia attualizzate in base ai risultati che otterrete nelle vostre partite.

TRE PUNTI IN FACCIA

In questo titolo, più che in molti altri della serie sportiva di Electronic Arts, si avverte la possibilità di variare le regole del gioco per adattarle alle capacità dei giocatori. Si può infatti partire giocando con l'arcade, una modalità indicata soprattutto per i principianti in cui tutto è consentito, neanche si giocasse in un playground dei sobborghi di Los Angeles. Niente falli, infrazioni di passi, interferenze e neppure (questo ci pare un po' troppo) le rimesse laterali. In pratica è come se il campo non avesse confini e le sue dimensioni fossero limitate soltanto dall'inizio delle tribune. Quando avrete preso un po' la mano, non ci vorrà molto vista la facilità dei primi schemi, potrete avvicinarvi sempre più alla simulazione inserendo via via tutte le regole originali e arrivando così ad avere un gioco molto ragionato che conserva comunque un alto grado di immediatezza e divertimento.

TANTI PICCOLI MARCELLETTI

Le azioni che riuscirete a costruire durante la partita oltre a essere molto spettacolari possono avere un alto grado di tecnica, riproducendo in modo piuttosto fedele quanto è possibile ammirare sui veri campi in cui si svolge il campionato professionistico americano. A consentire tutto questo, soprattutto nel momento in cui selezionate il massimo del realismo, ci pensa un'ottima sezione di tattiche di gioco. Si tratta di una serie di menù molto ampi e ben realizzati che vi consente di selezionare le possibili azioni





SCHEDA

CASA PRODUTTRICE	ELECTRONIC ARTS
GENERE	SPORTIVO
DISTRIBUZIONE	IMPORTAZIONE
VERSIONE	AMERICANA
NUMERO GIOCATORI	1-2





I parquet sono tutti personalizzati come nei reali campi della NBA



Un altro pezzo da novanta prodotto da Electronic Arts...



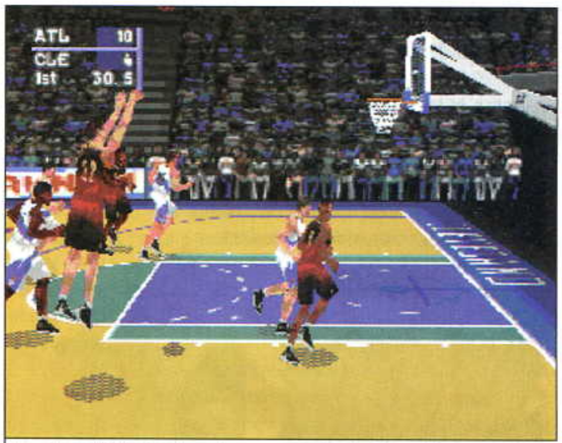
Potrete fare schiacciate entusiasmanti che nella vita reale non vi verrebbero mai, o no?

da costruire in campo da una gamma molto ampia di possibilità. Per rendere chiara e comprensibile la scelta, ogni azione è mostrata su una lavagna in cui lo schema è spiegato con delle animazioni stilizzate. Non provate però a metterle in pratica fin dalle prime partite perché è cosa tutt'altro che facile. Naturalmente questa possibilità di scelta può avvenire sia per la difesa che per l'attacco e potrete poi decidere se in campo dovrete essere voi a scegliere quale azione applicare di volta in volta oppure se lasciare al computer la scelta del gioco da eseguire.

QUANDO IN CAMPO SCENDE L'ALIENO...

Per quanto detto sopra, la giocabilità risulta da subito elevatissima e fin dalla prima partita il divertimento sarà alto. Questo grazie anche a una realizzazione tecnica quasi impeccabile. La grafica è ottima e la dimostrazione più emblematica è data da giocatori, ottimamente definiti in ogni particolare e con peculiarità personali. Scordatevi quindi le formazioni con tutti gli atleti uguali, qui i programmatori hanno fatto del loro meglio per far somigliare ogni cestista virtuale alla sua controparte reale e per questo hanno dotato ognuno di tutta una serie di particolari animazioni. I controlli sfruttano al massimo le potenzialità del pad e a ogni tasto corrisponde una particolare azione sia in fase d'attacco che di difesa. Alcune sono più utili ed altre meno, ecco che quindi alcuni pulsanti potreste anche dimenticarveli completamente e riuscire lo stesso a giocare con profitto e divertirvi. Un piccolo appunto dal punto di vista delle azioni di gioco va fatto alla difesa, in cui difficilmente riuscirete ad essere parte attiva e vi limiterete spesso a controllare il vostro uomo cercando di non fare fallo e sperando che ai vostri compagni controllati dal computer riesca di rubare palla o guadagnare un rimbalzo, frangente quest'ultimo in cui però anche voi potrete dire decisamente la vostra. Tirando le somme, direi che **NBA Live '98** è una simulazione di primissimo livello fortemente consigliata a tutti i patiti del basket simulato e più in generale dei giochi di sport. Ancora una volta Electronic Arts ci ha fornito una prestazione convincente dimostrando che il Saturn è ancora in grado di tenere il passo con le prestazioni dei concorrenti.

Puck



La giocabilità è elevata con un grado di realismo variabile che può raggiungere livelli entusiasmanti









Fa piacere vedere che una delle case che ci ha regalato le maggiori soddisfazioni sportive, Electronic Arts, non ha abbandonato il Saturn. Questo *NBA Live '98* è la dimostrazione che la console Sega è ancora in grado di dare battaglia offrendo una simulazione di primissimo livello. La grafica è notevole sia per quanto riguarda la definizione che per la varietà delle animazioni. Le possibilità di gioco a vostra disposizione sono enormi grazie soprattutto alla possibilità di dosare perfettamente il grado di realismo e dettaglio della simulazione in base alle vostre capacità. Il tutto sorretto da una giocabilità convincente anche se talvolta i controlli risultano un tantino poco immediati, costringendovi a rinunciare a giocate spettacolari per prediligere azioni più sicure. Rimane sicuramente uno dei migliori giochi di basket visti su questa macchina.

SI RINGRAZIA
CRAZY VIDEO
PER IL CD

PAGELLA

GRAFICA	89
SONORO	87
GIOCABILITÀ	88
LONGEVITÀ	87
GLOBALE	88

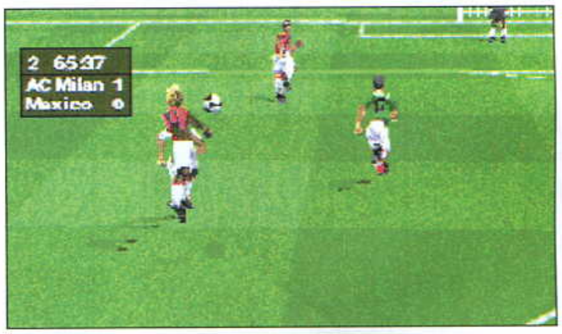
FIFA 98 Road to World Cup

Già ora, a mesi di distanza da France 98, cominciamo a essere invasi da decine di prodotti che riportano il logo ufficiale della manifestazione, e casualmente tra questi c'è proprio il buon vecchio **FIFA** in edizione '98, sottotitolato mica per niente **Road To World Cup**. Sulla confezione fa bella mostra di se la scritta "Officially Licensed Product". Questo fatto purtroppo non è sinonimo di qualità, visto che è capitato già diverse volte che proprio i prodotti che potevano sfruttare la licenza della più importante rassegna calcistica a livello di formazioni nazionali, si siano rivelati poi scadenti sia dal punto di vista tecnico che per quanto riguarda la giocabilità. Da sottolineare che, però, il nuovo titolo targato EA non è la licenza ufficiale del campionato del mondo (che probabilmente sarà disponibile nei negozi solamente tra alcuni mesi) ma può sfruttare tutti i nomi e i loghi del mondiale; questo fatto appare evidente esaminando le varie schermate delle opzioni in cui è possibile, oltre a giocare il mondiale, partecipare a uno qualsiasi dei gironi di qualificazione oppure prendere parte a un campionato nazionale (italiano, spagnolo, tedesco, inglese e altro ancora...) in cui sono presenti tutte le formazioni con tanto di nomi originali.

CALCIO DI RIGORE

Appare quindi evidente da quanto abbiamo appena scritto che i programmatori hanno voluto realizzare un titolo più vario e che non comprendesse solamente un semplice torneo; nella schermata delle opzioni infatti è possibile prendere parte a un classico incontro amichevole (si possono quindi fare partite strane e impensabili, quali Juventus-Tonga, o altre particolarità del genere), allenarsi in certe fasi di gioco, partecipare all'ormai classico Penalty shoot-out, prendere parte a una vera e propria lega oltre, appunto, ad affrontare le qualificazioni ai mondiali. E' questa, senza dubbio, l'opzione che cattura maggiormente l'interesse visto che è possibile, selezionando una qualsiasi delle nazionali disponibili, partecipare a gironi che sono una fedele riproduzione di quelli che si sono svolti nella realtà. Le eliminatorie infatti si svolgono seguendo le regole effettivamente utilizzate nelle varie zone del mondo (chiaramente spiegate, comunque, nel manuale di istruzioni) quindi, se controllando l'Italia sarà sufficiente vincere il girone, o nella peggiore delle ipotesi piazzarsi secondi e giocarsi tutto allo spareggio, per qualificarsi controllando una formazione africana o asiatica bisogna giocare inizialmente un torneo per poi passare a incontri a eliminazione diretta; una volta riusciti nella qualificazione poi, non resta che affrontare il campionato del mondo vero e proprio, nella speranza di arrivare alla finale e vincere. Altra interessante possibilità è quella, partecipando a un normale campionato, di vendere e scambiare i giocatori che si hanno a disposizione; proprio in questo settore i programmatori hanno svolto un lavoro pregevole, evitando di commettere l'errore che ha caratterizzato questo genere di opzioni in altre simulazioni sportive (le formazioni avversarie accettavano sempre lo scambio, senza preoccuparsi minimamente delle capacità tecniche del giocatore che vendevano e di quello che ricevevano). Ora infatti ogni calciatore ha vicino a se una valutazione economica e ogni formazione ha a sua disposizione una cifra prestabilita da impiegare in eventuali transazioni. E' inoltre possibile creare dal nulla un'intera formazione, decidendo i colori della bandiera e della maglia, il valore economico e il nome, oltre a editare il proprio giocatore ideale; ovviamente, anche in questo caso, sono a disposizione un numero di "punti" limitati e, incrementando la potenza del calciatore in alcuni aspetti, bisogna











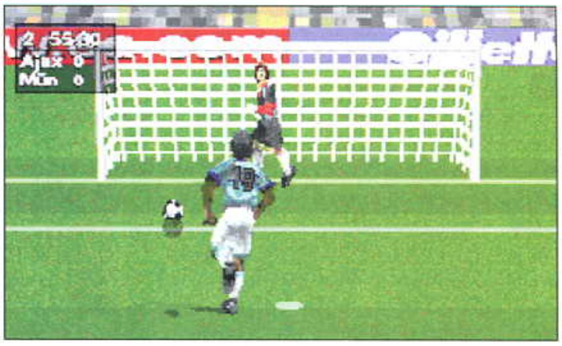
SCHEDA

CASA PRODUTTRICE	ELECTRONICS ARTS
GENERE	SPORTIVO
DISTRIBUZIONE	IMPORTAZIONE
VERSIONE	AMERICANA
NUMERO GIOCATORI	1-8

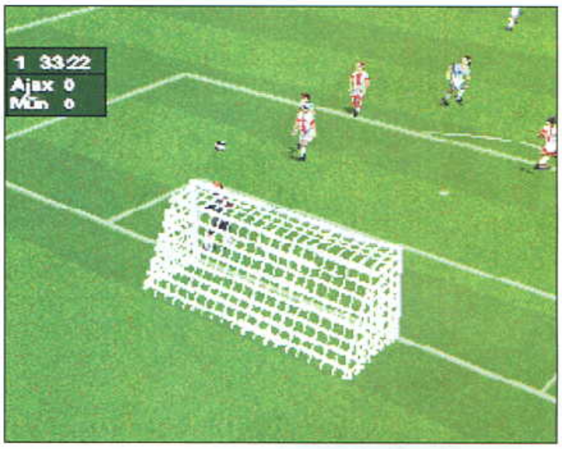
ovviamente ridurre la sua abilità in altri. Non mancano poi numerose opzioni che permettono di variare una quantità veramente notevole di aspetti di gioco quali la durata di ogni incontro, il replay automatico, le condizioni climatiche e l'inquadratura tra le numerose presenti. A questo punto, prima di incominciare con la partita vera e propria, non resta altro da fare che selezionare il terreno di gioco tra quelli messi a disposizione dai programmatori; si tratta di stadi storici (San Siro, il Maracana, Wembley e molti altri ancora) che sono stati riprodotti con notevole attenzione anche dei più piccoli particolari. Da sottolineare infine che, prima di entrare sul campo, un breve filmato mostra le principali attrazioni turistiche della città in cui lo stadio è situato.

CALCIO SPETTACOLO?

Per quanto riguarda la struttura di gioco, bisogna sottolineare che, rispetto ai precedenti episodi della serie, sono state apportate alcune modifiche abbastanza evidenti; il sistema di controllo infatti è stato nettamente migliorato e ora, anche se non è sempre semplice riuscire a costruire azioni complesse e ricche di passaggi, non bisogna comunque ricorrere sempre ai lanci lunghi, una delle caratteristiche peculiari della serie di **FIFA Soccer**. Purtroppo siamo ancora lontani dal livello qualitativo raggiunto da **World Wide Soccer** e, in generale, non si può certamente dire che **FIFA '98: Road To World Cup** sia un titolo incredibilmente divertente e giocabile, ma questo miglioramento fa ben sperare per il futuro. Peccato però che, a un sostanziale miglioramento a livello strutturale, corrisponda anche una realizzazione tecnica non propriamente impeccabile; infatti se le varie introduzioni e i terreni di gioco sono abbastanza curati dal punto di vista grafico, è proprio nelle animazioni dei calciatori in campo che si possono notare alcune evidenti lacune. I movimenti dei giocatori infatti non sono certamente impeccabili sia nella corsa che al momento del tiro e, proprio utilizzando alcune delle visuali presenti (le più ravvicinate), si possono notare evidenti difetti; discretamente funzionali risultano le appena citate inquadrature che offrono la possibilità di affrontare l'incontro praticamente da qualsiasi angolazione e distanza. Positivo il giudizio per quanto riguarda gli effetti sonori che, costante ormai di questo genere di giochi, si avvale del commento di un telecronista professionista (americano) oltre ai classici effetti che caratterizzano ogni partita di calcio. In definitiva, in questo nuovo episodio della serie i programmatori non sono riusciti a risolvere tutti i problemi di controllo e di giocabilità che caratterizzavano le simulazioni calcistiche targate EA, anche se sono stati apportati dei cambiamenti che hanno indubbiamente giovato alla giocabilità; non si tratta ancora di un titolo perfetto e, sinceramente, per Saturn sono stati prodotti giochi del genere senza dubbio più divertenti da giocare e curati dal punto di vista tecnica ma, onestamente, deve essere apprezzato lo sforzo dei programmatori EA che, una volta tanto, non hanno realizzato un mero update con l'aggiunta di nuove statistiche e formazioni, ma hanno cercato di apportare modifiche anche a livello strutturale.







Come ho già avuto modo di scrivere altre volte, non ho mai capito quale fosse il motivo di tanto entusiasmo intorno alla serie di FIFA Soccer: a mio modesto parere, è sempre caratterizzata da una realizzazione tecnica di buonissima fattura che però ha sempre mostrato evidenti lacune per quanto riguardava la struttura di gioco; ora, con questo nuovo episodio dedicato ai futuri mondiali di calcio, la situazione è leggermente migliorata per quanto riguarda la giocabilità, mentre purtroppo è stato fatto un passo indietro soprattutto dal punto di vista grafico, specialmente per quanto riguarda le animazioni dei calciatori, in alcune situazioni veramente scadenti. I miglioramenti a livello strutturale, comunque, non hanno cancellato alcuni difetti cronici di FIFA Soccer e, se ora non è più necessario tirare sempre da lontano (vista l'impossibilità di eseguire passaggi precisi, cosa che affliggeva tutti i titoli precedenti), per segnare contro le formazioni più deboli (ma anche contro alcune di buon livello) è sufficiente lanciarsi in azioni solitarie, senza mai passare la palla a un compagno; si tratta in definitiva di un titolo che può offrire qualche spunto di divertimento, soprattutto se giocato in compagnia di un considerevole numero di amici ma, onestamente, vista la notevole qualità di altri prodotti del genere disponibili per Saturn, non penso sia il caso di esaltarsi troppo...





SI RINGRAZIA
MICROMEDIA
PER IL CD





PAGELLA

GRAFICA	70
SONORO	80
GIOCABILITÀ	71
LONGEVITÀ	72
GLOBALE	70

Bomberman Fight

Fin dai tempi del PC Engine la struttura classica di tutti i giochi di **Bomberman** è sempre stata la medesima. C'erano sempre i soliti personaggi che correndo per una sorta di labirinto sganciavano bombe a destra e a sinistra cercando vicendevolmente di farsi saltare per aria. Di versione in versione i cambiamenti sono sempre stati minimi e comunque non così influenti decisamente sulla giocabilità, che per contro è rimasta comunque elevatissima. Ma questo è quello che accadeva fino ad oggi perché Hudson ha pensato bene che il suo eroe di punta meritava un deciso e coraggioso restyling. Ecco che quindi su questi presupposti nasce il nuovo **Bomberman Fight**. Ma la novità corrisponde ad un miglioramento?

IL NUOVO CHE AVANZA

La prima e più rilevante variazione è il cambio di grafica. Se prima infatti la tecnica scelta dai programmatori era sempre cadùta su una grafica bidimensionale, ora si è deciso di esplorare anche la terza dimensione optando per una grafica poligonale, o per meglio dire isometrica. Questo ha consentito di rendere molto più elastico lo schema di gioco permettendo di introdurre tutta una serie di novità per quel che riguarda la struttura di gioco. Ora infatti i personaggi, il cui scopo era e rimane quello di spararsi bombe a più non posso, si muovono in ambientazioni isometriche che si sviluppano anche in altezza e quelli che una volta erano i classici blocchi da far saltare in aria per liberarsi la strada ora possono anche essere abilmente saltati. Non più limitati dal "vincolo" dimensionale, i personaggi si muovono liberi con una frenesia maggiore che in passato, rendendo veramente furiosa l'azione di gioco. Anche per questo è stata introdotta la novità dell'energia personale. Prima infatti bastava essere colpiti da una bomba per rimanere uccisi, ora invece ogni giocatore è individuato da una barra di energia che si riduce ogni volta che si viene colpiti: maggiore è la potenza dell'ordigno, maggiore sarà perdita di energia.





Le novità grafiche sono rilevanti, ma forse il divertimento non è più quello di una volta...



Alcuni ordigni sono davvero devastanti

UN GIOCO DINAMITARDO

Chiariti i punti di sostanziale novità di **Bomberman Fight**, andiamo ad esaminare le varie modalità di gioco. Prima di tutto per venire incontro a quanti, abituati al vecchio schema, si trovassero disorientati dalla nuova impostazione è stato previsto un tutorial molto sbrigativo ma al tempo stesso esauriente che vi consentirà di capire in brevissimo tempo quali e quante cose siete in grado di far eseguire al vostro personaggio con una rapida pressione dei pulsanti. Una volta esaurita la rapita fase di apprendimento, si può passare alle tre modalità di gioco in cui l'ultima fatica di Hudson è differenziata. Qualunque sia la vostra scelta, la prima cosa che dovrete fare sarà comunque quella di selezionare il vostro personaggio fra i quattordici disponibili. Infatti, ai classici protagonisti della saga si sono affiancati tutta una serie di altri loschi figuri piuttosto ridicoli. La differenziazione si limita però al mero aspetto grafico e non influenzerà in altro modo la partita. Il primo è il classico Story Mode: se però in passato questo era composto da grandi livelli da ripulire a suon di bombe (la versione per Nintendo 64 era diventata addirittura un platform 3D) questa volta il tutto è molto più limitato. L'azione si riduce infatti a un semplice duello contro un avversario computerizzato nell'ambito del solito campo quadrato che è teatro anche delle sfide nelle altre modalità. Vostro compito sarà quindi di inseguire il nemico di turno e imbottirlo di tritolo. Dopo di lui ne verranno altri e altri ancora, caratterizzati da una potenza sempre crescente e accompagnati da una piccolo background che la versione giapponese non ci consente di capire ma che comunque non è fondamentale ai fini del risultato. Si passa poi al battle mode che è quanto di più simile ai vecchi **Bomberman** si possa trovare in questa versione. Dovete infatti selezionare il numero di personaggi che verranno inseriti all'interno di un ambiente selezionabile fra i nove disponibili: questi dovranno darsi battaglia ispirati dal motto di Highlander: "Alla fine ne rimarrà uno solo". Potrete scegliere fino a quattro giocatori e decidere se farli controllare dal computer o da vostri amici per delle sfide dai risultati davvero devastanti. Si conclude col Survival Mode, sicuramente la cosa più innovativa di questo CD, resa possibile dal fatto che ora





Il massimo si raggiunge nelle epiche sfide con gli amici

SCHEDA

CASA PRODUTTRICE	HUDSON SOFT
GENERE	AZIONE
DISTRIBUZIONE	IMPORTAZIONE
VERSIONE	GIAPPONESE
NUMERO GIOCATORI	1-4

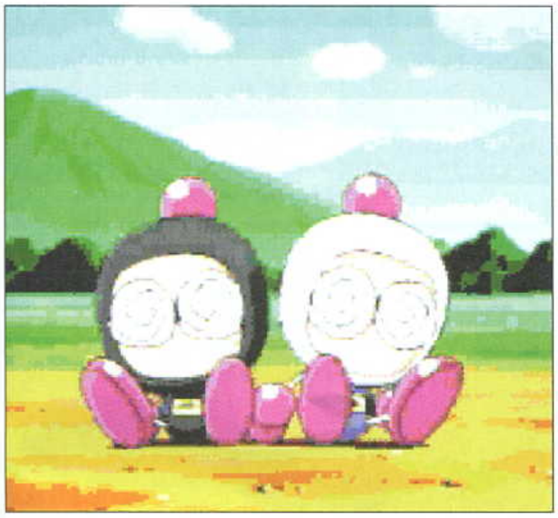
ogni giocatore ha una quantità variabile di energia. Infatti, vostro compito sarà quello di sopravvivere più livelli possibile, ma se nello story mode si reiniziava ogni volta col massimo dell'energia, qua invece il guadagno al termine di ogni livello sarà alquanto limitato e ogni colpo subito influenzerà totalmente il proseguo della partita. Come in ogni **Bomberman** che si rispetti, i livelli saranno gravidi di power-up che vi consentiranno di alimentare la vostra potenza di fuoco sia qualitativamente che quantitativamente. State attenti però alle brutte sorprese perché dietro ai punti di domanda si possono nascondere sgradite sorprese...

ALLA RICERCA DI UN VERO BOMBER

Ma allora il passaggio alla grafica poligonale è stato totalmente indolore? Beh, il divertimento sfrenato non sembra più quello di una volta. L'effetto sullo schermo è molto convulso: gli schemi spesso appaiono troppo piccoli e inquadrati da troppa distanza. In alcune situazioni si fatica a distinguere la posizione e lo stato del proprio personaggio, col risultato di non accorgersi neppure quando sta per saltare per aria. In passato i bravi giocatori di **Bomberman** si riconoscevano perché erano in grado di tenere sotto controllo la situazione, mentre intorno a loro scoppiavano bombe da ogni parte; ora questo non sembra più possibile appunto per la confusione e il caos che si crea durante il gioco. Ciò rende spesso improponibile un gioco ragionato e ci si ritrova così a sparare bombe all'impazzata senza alcun raziocinio. Decisamente un passo indietro. Si è cercato di rendere più vario il gioco ma proprio questo obiettivo è stato mancato per il semplice fatto che in passato i livelli dei duelli erano molto diversi e variamente caratterizzati mentre ora, a parte i maggiori o minori dislivelli, cambia davvero poco. Che fine hanno fatto i nastri trasportatori, le botole e i passaggi segreti? Misteri del progresso... Questa evoluzione forse era un passo necessario per Hudson: dopo anni, ci voleva qualcosa di nuovo e qualitativamente al livello delle produzioni più recenti ma speriamo che in futuro, ritoccando quei piccoli difetti che minano la qualità di questa versione, si riesca a ritrovare la giocabilità dell'originale per combinarla con le potenzialità che la nuova inquadratura può sicuramente consentire.

Puck













SI RINGRAZIA
MICROMEDIA
PER IL CD

Andare a cambiare uno schema di gioco collaudato come quello di Bomberman era un'operazione delicata ma anche necessaria, dopo tutto questo tempo. Da troppo tempo Hudson non cambiava nulla e per giustificare un nuovo titolo dovevano esserci sostanziali modifiche. L'operazione è sicuramente di buon livello dal punto di vista qualitativo. Sia la grafica che la giocabilità sono state curate fin nei minimi particolari e anche se i livelli appaiono un tantino piccoli sono sicuramente ben fatti. Sfortunatamente quello che si è persa è parte dell'immediatezza dell'originale: ora infatti ci si trova più che altro a muoversi a casaccio sparando come degli imbesuiti e cercando di evitare ordigni che spesso escono dall'arsenale del giocatore stesso! Un buon giochino che però non diverte e non riesce a catturare l'attenzione dei giocatori come in passato succedeva con le precedenti versioni di Bomberman.



PAGELLA

GRAFICA	87
SONORO	88
GIOCABILITÀ	85
LONGEVITÀ	80
GLOBALE	84

MEGA trix

Non c'è trucco, non c'è inganno... ehm, e adesso come facciamo? Tranquilli, mica ci facciamo condizionare da vecchi adagi alla Silvan: i trucchi ci sono e sono tutti dentro 'sta rubrica gialla e bianca con i caratteri neri (l'abbiamo impostata così perché i tre colori insieme stanno da dio, mica per altro). E poi i box sono quadrati, ma si era mai visto? Ok, ok, torno in me: vi dico solo che questo mese i nintendiani si beccano i primi trucchi di Diddy Racing e i saturnoidi il vero tesoro nascosto di Duke Nukem! Who wants some? Come get some! Etc. etc.

a cura di Fabio D'Italia

F1 POLE POSITION
NINTENDO 64

Vettura Segreta



Completate il gioco diventando Campioni del Mondo in prima posizione. Salvate tutto quanto su un *control pak* e riavviate la partita. Quando il gioco vi chiede di attendere mentre si carica, tenete premuti insieme i tasti A e B. A questo punto andate alla schermata per la selezione della vettura e ammirate l'inedita quattroruote di cui sopra.

CLAYFIGHTER 63 1/3
NINTENDO 64

Personaggi Segreti e Selezione Livelli
Tra i personaggi, un petomane!

Nei Panni Del Dr. Kiln
Alla schermata per la selezione del personaggio tenete premuto L e premete in sequenza B, C sinistro, C superiore, C destro, C inferiore e A.

Nei Panni di Sumo Santa
Sempre alla schermata per la selezione del personaggio tenete premuto L e premete in sequenza A, C inferiore, C destro, C superiore, C sinistro e B.

Nei Panni di Boogerman
Alla schermata per la selezione del personaggio tenete premuto L e premete in sequenza Su, Destra, Giù, Sinistra, Destra, Sinistra sul joypad direzionale, e NON su quello analogico.

Selezione dello Stage
Quando la schermata del gioco uno-contro-uno («VS») appare in modalità per due giocatori, premete il tasto C destro o sinistro per cambiare l'ambiente nel quale combatterete.





MADDEN FOOTBALL 64
NINTENDO 64

Squadra Segreta
Sentite un po' qua, assidui frequentatori del genere strategico che giocano con Madden Football 64 fino alla nausea: esiste una squadra nascosta chiamata Tiburon (dal nome dell'équipe che ha programmato il gioco) alla quale si può accedere facendo quanto segue.

Andate alla modalità Season, poi a Front Office, Select Create Player e infine allo spazio nel quale digitare il nome. Digitate «Tiburon» e quindi scendete al Continue. Salvate e tornate al menù principale usando il tasto B. Ora entrate nella modalità Exhibition: da qui potrete selezionare la nuova squadra. I suoi componenti sono molto più grossi di quelli con cui giocate normalmente, anche perché hanno tutti seguito una dieta a base di muesli...



SAN FRANCISCO RUSH
NINTENDO 64

Tracciato Acrobatico Segreto
Pappy Land è un folle tracciato acrobatico segreto al quale si può accedere attraverso il circuito numero 6. Per scovarlo, voltate a destra poco prima della serie di frecce di fronte alla struttura bianca simile a una chiesa in cima alla montagna, seguite il percorso che costeggia la montagna stando sulla destra e alla fine scorgerete un ingresso nella parte inferiore che conduce a una caverna piena di coni da schivare e giri della morte. Occhio però, perché dopo un crash, o se indugiate troppo, verrete ricondotti nel percorso principale.
Vedrete cadere delle lune crescenti. Regolate l'orologio su 9:00 PM (le nove della sera) e vedrete invece cadere delle stelle.

Extreme Trix!

Sapevate che nella maggior parte dei casi un essere umano perde conoscenza quando viaggia a una velocità pari a 6G (6 volte la gravità)? No? Bene, una volta tanto Mega Console insegna qualcosa di buono... Finito di ridere? Okay, beccatevi questi...

Turbo Infiniti
Digitate la parola «Nitroid» alla schermata per la selezione del nome e avrete tutti i turbo che volete.

Velocità Estrema
Alla schermata per la selezione del nome in modalità Contest, digitate la parola «Xtreme» per fruire di una velocità ancora più elevata.

EXTREME G
NINTENDO 64

Tracciato Sdrucciolevole
Ecco un trucco per coloro che hanno già vinto e stravinto e desiderano affrontare il gioco da nuove angolazioni. Per rendere il tracciato estremamente scivoloso digitate la parola «Banana» nella schermata per l'inserimento del nome in modalità Contest.

La Roach Bike
Non state svegli la notte a chiedervi perché i programmatori della Acclaim hanno deciso di battezzare la loro motocicletta meglio armata col nome di un pesciolino da stagno. Noi non l'abbiamo fatto. Forse perché come il pesciolino, questa moto mangia vermi a bizzeffe. Ad ogni modo, potrete ottenere questo mezzo completando la modalità Contest in Meltdown.

La Neon Bike
Per avere una motocicletta stupenda oltre che velocissima, manovrabilissima, ultraresistente e armata di tutto punto, non dovete fare altro che completare il circuito finale. Impresa ovviamente non facile come sembra.





Modalità «Mad Max»
Per finire, un cheat per incapaci cronici o gente che non ha tempo da perdere. Permette infatti di accedere a tutti i tracciati normali, alle moto nascoste di cui sopra e persino al tracciato speciale nascosto! Per renderlo operativo dovete andare alla schermata delle password, all'interno del menù delle opzioni, e inserire il codice «81GGD5».

Personaggi nuovi e altro ancora...

I programmatori di questo gioco hanno inserito una quantità di cheat per soddisfare la vostra sete di sangue. I trucchi che seguono vi permetteranno di accedere a tutti i personaggi segreti, cambiare le loro teste e dar loro delle comode pantofole rosa da vidiota. Prossimamente vi sveleremo come selezionare tutti i livelli, compresi il percorso di minigolf e San Francisco Rush.

MACE: THE DARK AGE
NINTENDO 64

Pantofole in Spugna da Coniglietto
Per far sì che tutti i vostri personaggi indossino delle enormi pantofole rosa da coniglietto, andate alla schermata per la selezione del personaggio. Premete Start sui personaggi Ragnar, Dregan e Koyasha, quindi ammirate lo spettacolo...



Scambio di Teste
Tornati alla schermata per la selezione del personaggio, evidenziate i seguenti personaggi: Al Rashid, Mordos Kull, Xiao Long e infine Namira. A operazione conclusa, i due contendenti si scambieranno le teste.

Al Comando di Ichiro e del War Mech
Rendere operante questo trucco è una faccenda complessa, perciò tenete in allenamento i vostri pollici. Per giocare nei panni del sinistro Ichiro, con tanto di cappello a tesa larga, o in quelli di Gar Gunderson, alias War Mech, fate quanto segue. Alla schermata col primo copyright, descrivete due cerchi in senso antiorario col joypad partendo da destra. Se l'operazione è stata eseguita correttamente, sentirete il suono di un gong. Questi personaggi appariranno nella schermata per la selezione del personaggio, per l'esattezza sopra l'Executioner.



Nei Panni di Pojo
Vi va di fare i polli? In caso affermativo, andate alla schermata per la selezione dei giocatori e tenete premuto Start su Taria. Questo farà apparire sullo schermo il buon Pojo, che potrete selezionare premendo il tasto Quick senza mollare la presa sullo Start.



Nei Panni di Ned lo Spazzino
Alla schermata per la selezione del personaggio, premete Start su ognuno dei seguenti lottatori, seguendo l'ordine qui indicato: Koyasha, Executioner e Lord Deimos. Evidenziate quindi Xiao Long e premete il tasto Quick. Potrete così impersonare lo spazzino Ned con tanto di tuta blu e uno scopettone come arma!

Nei Panni di Grendal
Vincete tre gare per due giocatori nel ruolo del Player 1, quindi, mentre vi trovate alla schermata per la selezione del personaggio, tenete premuto Start sull'Executioner. Al suo posto apparirà quindi Grendal. Tenendo ancora premuto Start, premete il tasto Quick per accedere a questo essere luminescente.

MEGA trix

QUAKE
SATURN

Jevons and the Argonauts
Questo mese vi proponiamo una dritta per assaporare appieno le meraviglie di questa conversione dei Lobotomy con l'ausilio del metodo di controllo «Jevons», di cui ci siamo già occupati il mese scorso nella prima parte della guida di Duke Nukem 3D. Gli estimatori di cheat tradizionali, comunque, non mettano il broncio: sul prossimo numero avranno di che gioire!

Metodo Di Controllo «Jevons»
Indicazioni che valgono oro, quelle che vi daremo nelle righe che seguono, ammesso che disponiate di un joypad analogico! Parliamo infatti della possibilità di giocare usando il mitico sistema di controllo «Jevons». Questa invenzione permette al giocatore di guardarsi in giro usando il joypad analogico, e di avanzare, indietreggiare e spostarsi a destra e a sinistra usando rispettivamente i tasti Y, Z, C e B. Col tasto posteriore sinistro, poi, potrete sparare, mentre la pressione del tasto posteriore destro vi permetterà di saltare. E' chiaramente superiore al sistema di controllo che vi tocca usare normalmente. Per accedere a questa sfiziosissima opzione dovete mettere la partita in pausa, andare alle opzioni e spostare il cursore su «Customise Controls» (personalizzazione dei comandi), quindi premere in sequenza il Tasto Posteriore Destro, il Tasto Posteriore Sinistro, X, Y, Z, il Tasto Posteriore Destro, il Tasto Posteriore Sinistro, X, Y, Z. Fatto ciò, togliete la pausa e muovete le chiappe!
Una precisazione: abbiamo notato che la calibrazione sul sistema di controllo «Jevons» per guardare in basso e in alto era un po' imprecisa in quanto non si riusciva a sollevare o abbassare lo sguardo abbastanza. Dunque, se desiderate la visuale verticale più ampia possibile mettete la partita in pausa e inserite il codice: ciò porterà la calibrazione a un livello più confacente alle vostre necessità.





DIDDY KONG RACING
NINTENDO 64

Diddydituttto!
Date un po' un'occhiata qua sotto...

Future Funland
Future Funland è il quinto mondo di Diddy Kong Racing e per arrivarci non è sufficiente espletare le consuete modalità di qualificazione. Occorre fare un po' di più. Conquistate la prima posizione in tutte le Trophy Races e acquisite l'Amuleto di Wizpig. L'Amuleto di TT non vi servirà per raggiungere Future Funland, ma ne avrete bisogno nel caso vogliate correre di nuovo contro Wizpig. Così, dopo aver ottenuto il primo posto, portate il vostro mezzo verso il cartello di Trophy — vicino al faro — e parcheggiatelo davanti ad esso per entrare. Il faro si trasformerà quindi in un missile e decollerà alla volta del mondo summenzionato.





Nei Panni di Drumstick
Per essere al comando di questo diabolico polletto trovate tutti gli amuleti, compresi quelli di Wizpig e di TT. Fatto ciò, investite una rana nel punto rosso, presso l'area centrale.

Accelerazione con le Banane
Come in tutti i giochi di guida realizzati alla Nintendo (vedi Waverace e Mario Kart 64), anche in Diddy Kong Racing i programmatori hanno inserito una partenza col Turbo che può essere effettuata premendo l'acceleratore al momento giusto durante il conto alla rovescia. Diddy Kong Racing vi darà un Turbo se premerete l'acceleratore non appena l'annunciatore ha finito di pronunciare la frase «Get ready!» e le parole cominciano a svanire dallo schermo.

Codici Vari
Come se un gioco di guida spettacolare, vivace e incredibilmente appassionante non fosse abbastanza, eccoci a scoprire nelle viscere di Diddy Kong Racing dei codici che permettono all'utente di plasmare il gioco in base ai suoi gusti personali. Questo mese ve ne proponiamo tre...

- **Palloncini Gialli, Nessuno Escluso**
Codice: BODYARMOUR
- **Il Computer non può Usare Armi**
Codice: BYEBYEBALLOONS
- **Avventura per 2 Giocatori**
Codice: JOINTVENTURE

DRAGON FORCE
SATURN

Debug Mode
Aspettate che il gioco abbia finito di caricare, quindi, alla schermata con la scritta «Press Start», tenete premuti in sequenza L, R, X e Z. Senza mollare la presa su questi tasti, premete in sequenza GIU', GIU', SU, GIU', GIU', SINISTRA, SINISTRA, SINISTRA, SU, GIU', DESTRA, DESTRA, DESTRA, DESTRA e infine START. Fatto ciò, vedrete apparire sullo schermo la scritta «Debug Mode». A questo punto avviate una partita e tenete premuto R per vedere delle informazioni di tipo tecnico: quando la mappa apparirà sullo schermo, potrete selezionare un'opzione separata di Debug che vi farà accedere a una quantità di cose divertenti come la possibilità di ingaggiare battaglia quando vi pare e piace.



Trucchi Temporali

GOLDENEYE 007

NINTENDO 64

Completate i livelli sottoindicati alla giusta regolazione della difficoltà e nel tempo stabilito, così i frutti di questi codici saranno vostri...

LIVELLO	TRUCCO	DIFFICOLTÀ	ORA
Livello 1 - Dam	Paintball Mode	Agente Segreto	2:40
Livello 2 - Facility	Invincibilità	Agente 00	2:05
Livello 3 - Runway	Teste Voluminose	Agente	5:00
Livello 4 - Surface	Lanciagranate	Agente Segreto	3:30
Livello 5 - Bunker	Lanciarazzi	Agente 00	4:00
Livello 6 - Silo	Turbo Mode	Agente	3:00
Livello 7 - Frigate	Niente Radar (Multiplay)	Agente Segreto	4:30
Livello 8 - Surface	Bond Miniaturizzato	Agente 00	4:15
Livello 9 - Bunker	Coltelli Raddoppiati	Agente	1:30
Livello 10 - Statue	Animazione Veloce	Agente Segreto	3:15
Livello 11 - Archives	Invisibilità	Agente 00	1:20
Livello 12 - Streets	Razzi Nemici	Agente	1:45
Livello 13 - Depot	Animazione Rallentata	Agente Segreto	1:30
Livello 14 - Train	PP7 d'Argento	Agente 00	5:25
Livello 15 - Jungle	Coltelli da Caccia	Agente	3:45
Livello 16 - Control	Munizioni Illimitate	Agente Segreto	10:00
Livello 17 - Caverns	RC-P90 Raddoppiati	Agente 00	9:30
Livello 18 - Cradle	PP7 d'Oro	Agente	2:15
Livello 19 - Aztec	Duplice Laser	Agente Segreto	9:00
Livello 20 - Egyptian	Tutte le Armi da Fuoco	Agente 00	6:00

Mortale? Non più...

Che bella cosa redigere la rubrica dei trucchi... specie quando per un singolo gioco ti capitano degli elenchi di codici lunghi due braccia! Crampi e scherzi a parte, ecco che cosa ci offre il «convento virtuale» questo mese...

MORTAL KOMBAT TRILOGY

SATURN

Apertura del Menù Verde col Punto Interrogativo
Andate alla schermata delle opzioni e tenete premuti insieme Su, L e R finché l'immagine non inizia a vibrare come se fosse vittima di un terremoto. Questo fenomeno altro non è che il preludio al menù col punto interrogativo, attraverso il quale potrete giovarvi di una serie di trucchetti fra cui la possibilità di effettuare fatality con un solo tasto.

Apertura dei Menù Rosso e Blu
Alla schermata con la narrazione della trama premete Calcio Alto, Calcio Basso, Corsa, Pugno Basso, Pugno Alto, Pugno Alto, Pugno Basso, Pugno Basso.

Modalità «Endurance» Anomala
Alla schermata per la selezione del personaggio evidenziate Kano e premete simultaneamente GiU' e Start : se l'operazione è stata eseguita correttamente, Shao Kahn vi provocherà. Scegliete quindi il percorso più ostico e la maggior parte dei match saranno incontri all'ultimo sangue.

Selezione Del Livello
Alla schermata per la selezione del personaggio evidenziate Sonya Blade e premete simultaneamente Start e Su: vedrete così apparire un'altra opzione sopra i personaggi, la quale vi permetterà di scegliere il luogo in cui combattere.

Nei Panni Di Chameleon
Selezionate un combattente ninja mascherato qualsiasi e tenete premuto SINISTRA, quindi tenete premuti simultaneamente Corsa, Parata, Pugno Alto e Calcio Alto: quando l'incontro sarà cominciato, il lottatore potrà mutare le proprie sembianze in quelle di Chameleon.

Personaggi Vecchia Maniera
Per giocare nei panni delle versioni classiche di Jax, Kung Lao, Rayden o Kano, evidenziate il personaggio alla schermata per la scelta dei giocatori e premete Start per fare avanti e indietro tra una versione e l'altra.

Selezione Casuale
Evidenziate Noob Saibot nella schermata per la selezione del personaggio e premete insieme SU e START per affrontare in combattimento un avversario scelto a caso.

Continue Infiniti
Alla schermata con l'esposizione della trama premete di seguito GIU', GIU', SU, SU, SINISTRA, SINISTRA, DESTRA, DESTRA.

Codici... Genetici

In questo gioco ci sono dei dinosauri, perciò possiamo essere certi che ad averlo acquistato sono stati in molti, anche se tutto sommato non è un gran che. D'altronde come si può resistere al fascino di questi lucertoloni morti e sepolti da milioni di anni? Il T-Rex, il Brontosauro, lo Stegosauro, lo Pterodattilo e, come si chiamava quell'altro... il Diplos... il Diplomos... vabbé, quello lì insomma... erano le Spice Girls dell'era preistorica! Eccovi dunque un po' di codici:

THE LOST WORLD

SATURN



Accesso a Tutti i Livelli
Inserite la password «XAXYYYYYZXYY»per rendere operante la selezione del livello.

Livello di Difficoltà su Misura per i Bambini
Troppo violento e difficile per i più piccini, vero? Ebbene, digitate la password «XXXXXXXXXXXX» e otterrete un gioco più facile e meno sanguinoso.

Nei Panni dell'Homo Sapiens
Inserite la password «YYXYZYYYZXYY» per impersonare nel gioco l'essere umano. Certo che i dinosauri hanno più carisma...

Nei Panni del Cacciatore
Inserite la password «YYXYZYYYXZXY» per impersonare il cacciatore.

Nei Panni del Velociraptor
Inserite la password «ZXYYYZXYXYXY» e potrete, strano ma vero, impersonare il temibile Velociraptor.

Nei Panni del T-Rex
Inserite la password «AYYYXYXYYZYY» e potrete calarvi nella coriacea pelle del dinosauro più affascinante in assoluto.

La "Dinopinacoteca"
Se amate i libri illustrati sui dinosauri, questo trucco dovrebbe andarvi a genio. Inserendo la password «XZXYXYYYZXYY», infatti, potrete accedere a una biblioteca di immagini che hanno per soggetto i cari lucertoloni.

La "Compy Gallery"
Che cos'è la "Compy Gallery"? Beh, è qualcosa di molto interessante. Per accedervi, inserite la password «AYXYXXZXZYY». E con questo abbiamo finito, almeno per il momento.



MEGA trix

GoldenEye

La Guida



LO SMOKING E' NUOVO DI ZECCA? I gemelli da polso brillano come stelle? I biglietti per l'aereo e il passaporto sono pronti? Ma certo che lo sono! Siete Bond, James Bond, agente segreto con licenza di ammazzare un sacco di gente. GoldenEye 007 è uno splendido gioco in soggettiva a metà strada fra l'RPG e lo sparatutto, la cui minuzia di particolari e i numerosi tocchi di classe regalano ai possessori di un Nintendo 64 l'esperienza più emozionante che si possa fare dopo il tentativo di dirottare un 747. Avete ricevuto i vostri ordini, avete preso il vostro equipaggiamento da "Q"; ora tutto ciò che vi occorre per vincere è questa guida ufficiale, redatta con l'aiuto dei nostri amici alla Rare. «C'è da salvare il mondo, James. Vieni?» GoldenEye è un gioco immenso. Per salvare efficacemente il mondo dovete conseguire diversi obbiettivi senza riportare un graffio. Non siete più veloci di un proiettile, non potete lanciare ragnatele... siete soltanto degli esseri umani, anche se avete delle mani che possono fungere da armi mortali.

COME VIVERE PERICOLOSAMENTE SENZA MORIRE

Eccovi dei suggerimenti di cui dovreste far tesoro per l'intera durata di questa esperienza interattiva. Avanti, spioni, cominciate a leggere...

DIFFERENZE TRA I LIVELLI

Nei livelli di difficoltà superiori dovete non solo tenere testa a un'opposizione più intelligente e più abile, ma espletare più incarichi all'interno di ciascuna missione. Leggete gli ordini con calma e attenzione, altrimenti potreste fallire miseramente.

ELASTICITA' FISICA

Imparate sia a sporgervi che a chinarvi. Può darsi che nelle prime fasi del gioco queste capacità non siano necessarie, ma prima o poi lo saranno. A meno che non vogliate un finale sanguinoso dietro l'altro...

NIENTE TATTICHE ALLA RAMBO!

A volte non riuscirete a impedire che il nemico venga messo in stato di allerta. Distruggete sempre i dispositivi di allarme e quando eliminate un gruppo di guardie, abbiate cura di aspettare in un luogo sicuro con lo sguardo sull'entrata, nell'eventualità che ci siano altre guardie intenzionate a vendicare i colleghi.

UN CARICATORE NUOVO

Abbiate cura di ricaricare la vostra arma con un caricatore nuovo ogni volta che potete. Non vorrete mica che il vostro amato gingillo esaurisca i propri colpi proprio quando ne avete più bisogno, vero?

SCATTARE! SCATTARE! SCATTARE!

Nei livelli ambientati in spazi aperti come Severnaya Surface, potrebbe sembrarvi di avanzare con una certa fatica. Potete ottenere un po' di velocità in più sparando e camminando in avanti simultaneamente. Ciò è utile per tirarsi fuori da situazioni di estremo pericolo, ma può incidere negativamente sul vostro puntamento automatico.

ZONA PERICOLO

Nei livelli di difficoltà superiori dovete sempre distruggere gli allarmi e le telecamere a circuito chiuso per impedire di mettere in allerta i rinforzi.

HARD: 00 AGENT
MEDIUM: SECRET AGENT
EASY: AGENT

1ª MISSIONE

ARKANGELSK - SOTTO-MISSIONE 1: DAM

OBBIETTIVI PRINCIPALI

1. Neutralizzare tutti i dispositivi di allarme — 00 AGENT
2. Installare il modem esterno — 00 AGENT, SECRET AGENT
3. Intercettare il back-up di dati — 00 AGENT
4. Saltare con la corda elastica dalla piattaforma — 00 AGENT, SECRET AGENT, AGENT



Uccidete la prima guardia che incontrate e prendete il suo KF7.



Salite le scale: dentro una torre girevole di fronte a voi, troverete lo splendido Sniper Rifle, il fucile di precisione per cecchini!



Eliminate ciascuna delle guardie nel tunnel con il fucile di precisione. Fatto ciò, apritevi la strada verso un rifugio sicuro all'interno.



Usate il fucile da cecchino per eliminare le guardie nella casamatta e quindi uccidete le guardie nello spiazzo col KF7.



Uccidete tutte le guardie nelle vicinanze ma abbiate cura di non cercare rifugio dietro i fusti di alluminio dato che sono pieni di liquido infiammabile ed esplodono se colpiti. Rifornitevi di munizioni dalle casse di legno sparse per lo spiazzo. Un camioncino verde attende all'estremità opposta. Premete i due interruttori rossi per aprire i due cancelli di sicurezza.



Correte fino in fondo e abbattete l'allarme rosso vicino al cancello. Addentrandovi nel nuovo spiazzo troverete alla vostra destra un gran numero di casse di legno. Recatevi dietro di esse e vedrete un videoterminale. Mettetevi davanti ad esso, accedete al vostro modem esterno mediante l'orologio e installatelo.



Dirigetevi al cancello successivo. Sparate alla serratura e avvicinatevi alla diga. Su questa struttura ci sono tre torri. Usate il fucile di precisione (Sniper Rifle) e uccidete ogni guardia. Entrate nella torre e mettete fuori uso il suo dispositivo di allarme.



Alla fine raggiungerete la porta di una stanza piena di guardie in attesa e di videoterminali. Abbiate cura di non distruggere questi ultimi.



Avvicinatevi all'unità di elaborazione e premete 'B' per intercettare il back-up di dati.





Tornate da dove siete venuti e uscite all'aperto. Cercate delle scale che vadano oltre il bordo della diga, quindi saltate e godetevi il panorama



Ripulito l'ultimo edificio, scendetene le scale e uccidete tutte le guardie che affollano il corridoio.

1ª MISSIONE



PARTE II: FACILITY

OBBIETTIVI PRINCIPALI

1. Entrare nel laboratorio — AGENT
2. Contattare l'AGENT doppio — TUTTI I LIVELLI
3. Raggiungere 006 — TUTTI I LIVELLI
4. Distruggere tutti i contenitori di gas nella camera di imbottigliamento — TUTTI I LIVELLI
5. Evitare di mietere vittime fra gli scienziati — TUTTI I LIVELLI



Scendete lungo il condotto di ventilazione fino al WC. Occhio alle guardie! Uscite lungo le scale.





Scendete le scale di fronte a voi, voltate a sinistra e aprite la porta alla vostra sinistra: vi ritroverete al cospetto di una guardia che possiede una tessera di accesso classe B.



Prendete il corpetto di protezione dalla scatola. Varcate la porta metallica di sicurezza che stava direttamente davanti a voi mentre scendevate le scale. Il computer attiverà una porta di sicurezza: raggiungete la sala prima che si chiuda.



Recatevi alla porta nella prima stanza di sicurezza (vedi immagine qui sopra). Dovrete entrare alla svelta per via dell'interruttore a tempo. Ripetete la procedura con gli altri computer e porte di sicurezza finché non raggiungete la prima camera di imbottigliamento.



Togliete di mezzo le guardie, se ce ne sono, ma siate cauti nei riguardi dei bottiglioni. Il Dr. Doak, il doppiogiochista che dovete contattare, sarà nelle loro vicinanze. Questi vi troverà e vi consegnerà un duplicatore di chiavi. Aprite quindi la porta di sicurezza con le scale dietro di essa e salitele.



Qui ci sono diversi laboratori. Mettetevi di fronte a tutti gli scienziati e lasciateli andare.



Ormai siete pronti a entrare nell'ultimissima camera di imbottigliamento.



Raggiungete l'AGENT 006; questi vi parlerà prima che cominci lo spettacolo.





Avvicinatevi ai bottiglioni di gas e fissate delle mine su tutte quante. Correte alla porta di fronte, fate esplodere i vostri ordigni con l'orologio e uscite dalla stanza.

1ª MISSIONE

ARKANGELSK
PARTE III: RUNWAY

OBBIETTIVI PRINCIPALI

1. Trovare la chiave per l'accensione dell'aereo — TUTTI I LIVELLI
2. Distruggere la batteria di missili — SECRET AGENT, 00 AGENT
3. Fuggire con l'aereo — TUTTI I LIVELLI
4. Distruggere le postazioni di artiglieria pesante — 00 AGENT



Accanto a voi c'è una scatola di granate.



Prima di uscire dall'edificio mediante il nastro trasportatore alla vostra sinistra, entrate in una piccola stanza sulla parete di fronte. Uccidete la guardia e impadronitevi delle sue Mine a Tempo.



Uscite dalla stanza ed entrate nella casupola alla vostra sinistra.



E' facile mancarla, ma la chiave per l'accensione dell'aereo si trova sulla scrivania accanto al videoterminale.



Uscite e restate su questo lato della pista (vedi foto) finché non entrate in una piccola apertura con una porta di metallo.



Restate qui ed eliminate qualsiasi guardia. Avvicinatevi alla batteria di missili di fronte a voi, vicino all'aereo. Usate le Mine a Tempo e puntatele verso la batteria.



Ora distruggete le torrette da fuoco motorizzate: meno tempo ci mettete a farlo meglio è, perché sono precise e letali.



Ormai l'aereo non aspetta che voi. Correte verso il suo sportello e premete 'Use'. Missione compiuta!

2ª MISSIONE

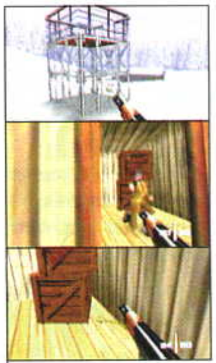


SEVERNAYA
PARTE I: SURFACE

OBBIETTIVI PRINCIPALI

1. Disattivare l'antenna parabolica — TUTTI I LIVELLI
2. Ottenere la chiave della cassaforte — SECRET AGENT, 00 AGENT
3. Trafugare le planimetrie dell'edificio — SECRET AGENT, 00 AGENT
4. Entrare nella base attraverso il condotto di ventilazione — TUTTI I LIVELLI

Seguite la strada coperta di neve finché non raggiungete due torri girevoli. Voltate a sinistra finché non raggiungete una baracca: per il momento lasciatelo perdere, è inaccessibile. Dirigetevi verso l'antenna parabolica mantenendo il margine del perimetro alla vostra sinistra. Avvicinatevi alla torre dell'antenna parabolica e andate a destra finché non raggiungete una torre di avvistamento.



Passate oltre la torre e raggiungerete una baracca. Dentro c'è un ufficiale che tiene una chiave e un lanciarazzi con munizioni. Cercate la distante antenna parabolica con lo sguardo ed entrateci.



Salite le scale attraverso la porta per raggiungere il monitor del computer.



Premete 'Use' e disattivate l'antenna parabolica.

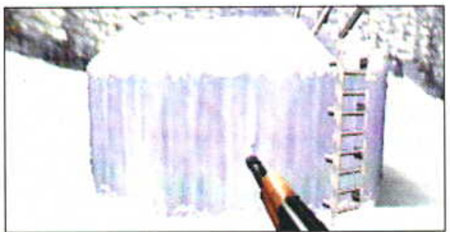




Il nuovo compito che attende gli avventori dei livelli medio e difficile consiste nel trafugare le planimetrie della struttura dalla cassaforte. Questa si trova in un complesso di due edifici non recintato alla sinistra dell'antenna parabolica.



Questa immagine satellitare dovrebbe agevolare il vostro viaggio.



Se vi trovate presso le costruzioni non recintate e volete scovare il condotto di ventilazione, andate a sinistra avendo come punto di riferimento l'antenna parabolica e seguite la strada coperta di neve. Poi sparate alle chiusure del condotto di ventilazione ed entrateci dentro.





2ª MISSIONE

SEVERNAYA
PARTE II: BUNKER

OBBIETTIVI PRINCIPALI

1. Distruggere tutta l'attrezzatura di vigilanza — SECRET AGENT, 00 AGENT
2. Duplicare la chiave del Goldeneye e rimettere al suo posto l'originale — TUTTI I LIVELLI
3. Fotografare il videoschermo principale — TUTTI I LIVELLI
4. Far sì che il personale metta in funzione il computer — 00 AGENT
5. Scaricare i dati dal computer — 00 AGENT



Aprite la porta e uccidete le due guardie prima che possano suonare l'allarme.



Continuate a esplorare l'ambiente e a eliminare le guardie finché una di queste non cede una tessera di sicurezza che apre la sala dell'elaboratore centrale, identificabile dalla porta a due battenti.



Dopo aver girovagato per un po', scorgerete delle scale che portano dabbasso. Scendetele e raggiungerete la sala operativa principale.



Non scendete finché non avete eliminato tutte le guardie al piano di sopra e i monitor a circuito chiuso. Cercate una stanza simile a una grotta che contiene un corpetto di protezione. Non distruggete alcun computer, specialmente nella stanza dell'elaboratore centrale dato che nei livelli più difficili dovrete giungervi insieme a Boris. Ora fate le scale per raggiungere la sala operativa principale che contiene la chiave che dovete duplicare, Boris e il videoschermo principale.



Questa veduta dal satellite dovrebbe aiutarvi nello svolgimento della missione.



Andate da Boris giusto nella eventualità che rimanga ucciso in una sparatoria più avanti.



Questi vi condurrà nella stanza dell'elaboratore centrale e lo metterà in funzione, poi farà suonare l'allarme e fuggirà, pertanto preparatevi a fronteggiare le guardie!



Uccidetele e accedete al vostro Data Thief. Mettetevi di fronte al computer e premete 'Z'. Tornate quindi alla sala operativa principale. Sopra una scrivania vicina alla parete di fronte allo schermo principale troverete la chiave del Goldeneye. Raccoglietela e fotografate lo schermo premendo 'Z'.



Entrate in una delle stanze più piccole e più sicure e accedete al Key Analyser. Premete 'Use', quindi prendete la chiave del Goldeneye fra le vostre mani attraverso l'orologio e sbarazzatevene. Se avete messo fuori uso tutte le unità CCTV, gli allarmi e fatto la fotografia, tutti gli obbiettivi dovrebbero ormai risultare raggiunti. Se è così, abbandonate il bunker passando per la porta di vetro presidiata da numerose guardie.

3ª MISSIONE

KIRGHIZSTAN 3
PARTE I: LAUNCH SILO 4

OBBIETTIVI PRINCIPALI

1. Fotografare il satellite — TUTTI I LIVELLI
2. Ottenere i dati della telemetria — SECRET AGENT, 00 AGENT
3. Reperire i circuiti del satellite — SECRET AGENT, 00 AGENT
4. Ridurre al minimo le vittime fra gli scienziati — TUTTI I LIVELLI
5. Deporre delle bombe nelle stanze del carburante — 00 AGENT



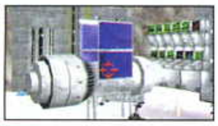
Nei livelli medium e hard disponete di un tempo limitato, perciò datevi da fare.




Entrate nella stanza ed eliminate le guardie. Appropriatevi della tessera di sicurezza tenuto dagli scienziati e delle schede di circuiti: quegli oggetti simili a tessere verdi depositate sui tavoli.



Adesso deponete dell'esplosivo al plastico nelle stanze H4, C3, K2 e A1. L'esplosivo al plastico è unito a un timer regolato a sei minuti, perciò non potete andarvene in giro ad ammirare il panorama. Dei corpetti di protezione giacciono per terra in varie stanze. Effettuato il dovuto ripulisti in tutte le stanze, salite le scale d'acciaio.

Raggiungerete la stanza contenente il satellite stesso: non potete mancarlo, è grosso, azzurro ed è custodito da due scienziati calvi.



Accedete alla vostra macchina fotografica e scattate una foto, poi risalite le scale finché non raggiungete Ouromov, il quale dirà ai suoi uomini di farvi la pelle o qualcosa del genere.



Inseguite Ouromov nella direzione in cui corre e alla fine giungerete in una stanza circolare con una sezione abbassata.



Attraversatela e alla fine giungerete a un ascensore. Prendetelo e il livello sarà concluso.

4ª MISSIONE

MONTECARLO - PARTE I: FRIGATE

OBBIETTIVI PRINCIPALI:

1. Salvare gli ostaggi — TUTTI I LIVELLI
2. Disinnescare la bomba sul ponte — SECRET AGENT, 00 AGENT
3. Disinnescare la bomba in sala motori — SECRET AGENT, 00 AGENT
4. Installare congegno di individuazione sull'elicottero — TUTTI I LIVELLI




Esordite in una piccola lancia attraccata vicino alla fregata. Questo è il posto in cui tutti gli ostaggi in fuga si recheranno quando li avrete liberati. Liberarli è difficile, perciò occorre agire furtivamente. Non appena entrate in una stanza affollata di guardie e ostaggi, togliete di mezzo la guardia più vicina all'ostaggio come prima cosa, dato che è quello che giustizierà il povero ostaggio senza la benché minima esitazione. Sapete quanto sono spietati i cattivi sul Nintendo 64, no?




Il puntamento automatico dovrebbe agevolare la vostra precisione di tiro, ma andateci piano con i proiettili: la morte di un solo ostaggio segnerà l'annullamento della missione. Superata questa fase, scendete le scale per andare sottocoperta.



Alla fine incrocerete la sala motori: non a caso sentirete il rumore prodotto dai motori della nave. Come sempre, attenzione alle guardie.



Questa stanza ospita due scalinate e due ostaggi. In cima ad una delle passerelle c'è un videoterminale: con questo potrete disinnescare la bomba in sala motori. Accedete al vostro Bomb Defuser e premete il tasto 'Z' mentre state davanti al videoterminale. Bene, la prima bomba è kaputt!



La seconda bomba si trova di sopra, sul computer del ponte di comando. La schermata qui riprodotta vi mostra esattamente dove si trova l'ordigno. Ad ogni modo, sembra un pezzo di legno con un piccolo quadrante nero sulla sua sommità.



Disinnescatela così come avete fatto per l'altra, poi cercate l'elicottero e gettateci dentro il Tracker.




Ora tornate all'imbarcazione dalla quale siete partiti, così concluderete la vostra missione balneare. Di nuovo alla spiaggia, comandante Bond!

5ª MISSIONE

SEVERNAYA
PARTE I: SURFACE

OBBIETTIVI PRINCIPALI

1. Interrompere le comunicazioni con il bunker — SECRET AGENT
2. Mettere fuori uso il velivolo di supporto Spetznaz — SECRET AGENT, 00 AGENT
3. Riuscire a entrare nel bunker — SECRET AGENT, 00 AGENT
4. Demolire tutte le attrezzature di vigilanza — 00 AGENT




Questo livello dovrebbe esservi familiare: l'avete già affrontato una volta. Solo che ora si tratta di farlo nottetempo. Prendete la chiave per la sala di controllo dal capannone dove avete trovato il Lanciarazzi e la grossa chiave la prima volta.



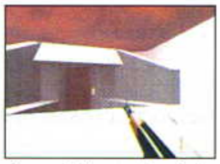
Dirigetevi verso la parabola satellitare, salite le scale e togliete di mezzo l'unità di televisione a circuito chiuso (CCTV) installata in cima alle scale.



Varcate la porta in cima alle scale. Sparate al computer finché non esplode. Fatto ciò, vedrete apparire sul video la scritta Objective complete: obbiettivo raggiunto!



Anche l'altro bunker nemico, situato nelle immediate vicinanze, è munito di un sistema televisivo a circuito chiuso che deve essere distrutto. Fatto ciò, dirigetevi verso il condotto di ventilazione in cui vi siete infilati durante la 4ª missione ma non entrateci. Voltate a destra e proseguite in questa direzione per raggiungere la piattaforma di atterraggio per elicotteri. Accedete alla vostra Bomba a Tempo e lanciatela all'indirizzo dell'elicottero. Fatto ciò, indietreggiate in modo da avere la porta del bunker davanti a voi.

Ora tornate all'imbarcazione dalla quale siete partiti, così concluderete la vostra missione balneare. Di nuovo alla spiaggia, comandante Bond!

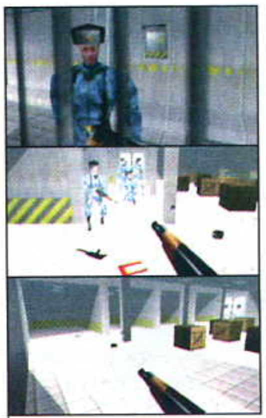
5ª MISSIONE



SEVERNAYA PARTE II: SURFACE

OBBIETTIVI PRINCIPALI:

1. Reperire l'elenco delle vittime fra il personale — SECRET AGENT
2. Reperire il videotape del sistema televisivo a circuito chiuso (CCTV) — SECRET AGENT, 00 AGENT
3. Mettere fuori uso tutte le telecamere di sicurezza — SECRET AGENT
4. Fuggire con Natalya — AGENT, SECRET AGENT



Accedete al vostro orologio magnetico e usatelo sulla inconsapevole guardia mentre vi passa accanto. Avrete così la chiave. Quando la guardia è lontana, aprite la porta con la chiave, fiondatevi su di essa e sistematela alla maniera di Bruce Lee. Due colpi dovrebbero bastare. Prendete la sua arma ed eliminate le altre guardie. Perquisite i cadaveri in cerca di passepartout e ispezionate le stanze in cerca di apparecchi televisivi a circuito chiuso. Poco più avanti vi imbatterete nell'elenco del personale, posto su una tavoletta per appunti, nei passepartout A e B e in videotape con le registrazioni effettuate dal sistema televisivo a circuito chiuso (CCTV). L'elenco del personale si trova con un soldato nella grande stanza suddivisa in piccole celle. Ognuna di esse è sorvegliata.



E' bello andarsene in giro facendo l'altra cosa in cui Bond eccelle: sedurre le belle donne. Ma voi non potete! Lasciate Natalya prigioniera finché non avete aperto una strada sicura per lei e per voi... e non fate la mano morta!



L'elenco delle vittime è contenuto in una cassaforte vicina al primo punto di partenza, ma non potete ancora prenderne la chiave.

6ª MISSIONE



ST. PETERSBURG PARTE I: STATUE PARK

OBBIETTIVI PRINCIPALI

1. Contattare Valentin - TUTTI I LIVELLI
2. Affrontare e smascherare Janus - TUTTI I LIVELLI
3. Localizzare l'elicottero - TUTTI I LIVELLI
4. Salvare Natalya - TUTTI I LIVELLI
5. Trovare il registratore di volo - TUTTI I LIVELLI



Questo livello può disorientare per via del buio. Il segreto sta nello spostarsi sempre lungo lo stesso lato dell'area.



Mentre incedete verso la statua, state vicini alla parete alla vostra sinistra e percorrete l'area in senso orario. Sulla base di una mano scolpita protesa verso l'alto troverete dei corpetti di protezione.



Mettetevi dietro la statua e abbassate lo sguardo sulla collina: vedrete Janus avvicinarsi. Non andategli più vicino e non puntategli addosso la pistola: non potete ucciderlo.



Ascoltate ciò che ha da dirvi e quindi tornate di corsa da dove siete venuti. Non avete tempo da perdere. Presto vi imbatterete in un cancello e nell'elicottero.



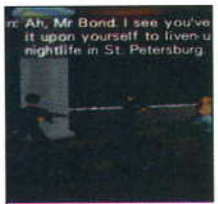
In seguito all'esplosione, il registratore di volo, riconoscibile dalla fluorescenza arancione, viene espulso dall'elicottero e casca sulla collina. A voi, purtroppo, il compito di recuperarlo nel buio...



In primo luogo, passate oltre una Portakabin di metallo. Valentin risiede in una baracca simile di colore rosso più avanti. Parlategli senza temere per la vostra vita: è solo il buon vecchio Robbie Coltrane, quello del film Suore in fuga! Rimanete sulla sinistra e dirigetevi verso una statua sistemata davanti a voi, un po' più avanti.



Natalya giace a terra. Andatele vicino e portatela lontano dall'elicottero il più velocemente possibile prima che esso esploda. Boom!



Recuperato il registratore, tornate ai cancelli dove avete lasciato Natalya. Questa è stata nuovamente presa in ostaggio. Rimanete disarmati e camminate molto lentamente verso di essi in modo che anche Bond venga fatto prigioniero.

6ª MISSIONE

PARTE II: MILITARY ARCHIVES

OBBIETTIVI PRINCIPALI

1. Fuggire dalla stanza per le interrogazioni — TUTTI I LIVELLI
2. Trovare Natalya — TUTTI I LIVELLI
3. Reperire la scatola nera dell'elicottero — SECRET AGENT, 00 AGENT
4. Fuggire con Natalya — TUTTI I LIVELLI



All'inizio di questo livello vi trovate sottoposti a un terzo grado. Se avete del tempo, ascoltate le loro storie, altrimenti prendete la vostra arma da fuoco e riduceteli al silenzio.



Sbarazzatevi di un'ondata e, con una chiave e la DD4, correte attraverso la porta, anche se le guardie vi bloccano la strada. Aprite la porta successiva, stendete chi potete e correte. Non smettete finché non raggiungete una stanza piena di casse che contengono corpetti di protezione.



Aiutatela e questa fuggirà nella soffitta.



Se la ragazza viene ricatturata, verrà rinchiusa in una stanza vicino al punto in cui avete cominciato il livello. Prima di ritrovarla, cercate un'altra biblioteca con una singola porta che conduce a un corridoio con della luce che penetra dall'esterno.



Molte altre guardie giungeranno attraverso la porta, un'ondata dietro l'altra. Uccidetele tutte!



Salite le scale e avrete da scegliere fra tre percorsi. Seguite quello a sinistra, percorrete il corridoio ed entrate nella camera principale. Attraversatela per entrare nella biblioteca principale, varcando la porticina alla vostra sinistra. C'è una scalinata alla vostra sinistra, ma non usatela. Al centro di questa stanza c'è una serie di porte a due battenti e una singola porta più piccola alla vostra destra. Natalya vi attende al di là di quest'ultima.



Correte in fondo al corridoio, quindi voltate a destra e varcate la singola porta. Vedrete un uomo vestito di nero: non sparategli, non è un cattivo. Si tratta di Mishkin. Parlategli e prendete la chiave.



Aprite la cassaforte alle vostre spalle e prendete in consegna la scatola nera dell'elicottero.




Ritrovate Natalya e recatevi alla biblioteca principale. Sparate alle finestre affacciate sull'esterno e saltateci attraverso.

6ª MISSIONE

ST PETERSBURG - PARTE III: STREETS

OBBIETTIVI PRINCIPALI

1. Contattare Valentin — SECRET AGENT, 00 AGENT
2. Inseguire Ouromov e Natalya — TUTTI I LIVELLI
3. Ridurre al minimo le vittime fra i civili — TUTTI I LIVELLI



Varcate i cancelli e andate a sinistra, dove si trova Valentin. Mentre il vicolo si disvela vedrete una grande strada e numerosi edifici di fronte a voi. Sulla sinistra si trova quello con una porta da varcare. All'interno, sulla sinistra, si trova Valentin. Parlategli e questi aumenterà il tempo a vostra disposizione. Tornate alla fine del vicolo, salite sulla sommità del carro armato e premete 'Use'.



Saliti a bordo del carro armato, spostatevi lungo la direzione in cui il carro armato è orientato e cercate il cancello di uscita azzurro.



Potete voltare a destra e a sinistra per sfruttare le armi del cingolato, ma tenete sempre a mente la direzione che stavate seguendo. Eccovi un elenco di consigli ad hoc per questa fase di gioco...
Soldati con lanciarazzi: KF7/cingoli del carro armato
Mine: KF7/proiettili del carro armato
Civili: lasciateli in pace!
Autoveicoli: proiettili del carro armato
ATTENZIONE! Sfasciare le macchine provoca una diminuzione dell'energia!

6ª MISSIONE

PARTE IV: DEPOT

OBBIETTIVI PRINCIPALI

1. Distruggere riserva di armi illegali — 00 AGENT
2. Distruggere rete di computer — SECRET AGENT, 00 AGENT
3. Ottenere la chiave della cassaforte — SECRET AGENT, 00 AGENT
4. Trovare gli schemi dell'elicottero — SECRET AGENT, 00 AGENT
5. Localizzare il treno di Trevelyan — TUTTI I LIVELLI



Attraversate il livello in senso orario, esplorando e contrassegnando ogni costruzione in cui vi imbattete con un proiettile ben piazzato sulla saracinesca. Mentre vi trovate all'esterno, qualunque sia lo spiazzo, assicuratevi di stare in un posto sicuro con la schiena contro una parete. Attraversate l'intera area del magazzino; anche se può sembrare che non ci siano altro che inutili ceste di metallo, la zona è disseminata di corpetti di protezione. Dopo un po' giungerete a una stanza che oltre a un manipolo di guardie e di computer ospita anche una mitragliatrice automatica che spara al vostro indirizzo.



Dopo che tutte le guardie sono state uccise, raccogliete qualunque arma riuscite a trovare: un Lanciarazzi e delle Mine Anti-Uomo sono gli ordigni migliori che si possano trovare in quest'area. Finito di fare, per così dire, shopping, sistemate due o tre mine in posizioni strategiche sopra e intorno alla riserva, mettetevi a distanza di sicurezza e prendete di mira una delle mine con il Lanciarazzi. Abbassate la testa, perché l'esplosione che scatenerete sarà di quelle epocali!



Prima eliminate le guardie. Fatto ciò, sarà il caso di occuparsi dell'arma da fuoco automatica. Nascondetevi dietro la cassa e quindi sventagliate dall'altra parte in modo da costringere l'ordigno a girarsi per seguirvi. Uscite allo scoperto, prendete la mira e sparate un paio di colpi: l'ordigno non avrà scampo. Distruggete quindi tutti i computer e lo schermo sulla parete. Cercate la chiave della cassaforte, dopodiché distruggete il magazzino che contiene una riserva di armi.



Dirigetevi alla struttura di colore grigio simile a una casa. Salite le scale, cercate la cassaforte e prendete gli schemi dell'elicottero.



Uscite fuori dalla porta al piano superiore e scendete le scale di metallo. Fatto ciò, uscite attraverso la saracinesca più distante da voi e salite sul treno.

6ª MISSIONE

ST PETERSBURG - PARTE V: TRAIN

OBBIETTIVI PRINCIPALI

1. Distruggere i freni — AGENT, SECRET AGENT
2. Salvare Natalya — AGENT, SECRET AGENT
3. Localizzare la base segreta di Janus — SECRET AGENT, 00 AGENT
4. Fuggire in un luogo sicuro — AGENT, SECRET AGENT



Attraversate il treno in linea retta. Eliminate le guardie stando al sicuro dietro le casse di metallo.



Guardatevi sempre le spalle poiché delle guardie possono sbucare dalle toilet o dai vagoni-passeggeri.



Quando avete messo fuori uso l'ultimo freno, la porta situata nella parte terminale del treno si aprirà e le ultime due guardie verranno a cercarvi. Una di queste possiede la chiave dell'ultima stanza, dove Janus risiede in attesa.



Nell'angolo alla vostra sinistra c'è una botola. Avete un periodo di tempo limitato per fuggire. Col vostro orologio-laser, unite le linee bianche sulla botola onde aprirla.



Mettete fuori uso i freni. Questi non si trovano sempre nella parte terminale della carrozza, a volte sono alloggiati nella parte iniziale.



Raggiunta la lussuosa estremità opposta del treno incontrerete la guardia del corpo di Janus, la quale tiene fra le mani la micidiale ZMG 9mm. Non tarderete a desiderare di averne una anche voi.



Prendete la mira e sparate al socio di Janus che trattiene Natalya: un colpo alla testa è il sistema migliore per farlo fuori. Janus si spaventerà e si darà alla fuga. Sarete così rinchiusi nel treno senza nessun biglietto valido.



Se Natalya non ha scoperto l'ubicazione della base segreta di Janus con il computer, aspettate che ci riesca e poi saltate fuori dal treno. Fatto ciò, correte a destra avendo cura che Natalya vi stia accanto e risulti protetta dal fuoco nemico.

7ª MISSIONE

CUBA - PARTE I: JUNGLE



OBBIETTIVI PRINCIPALI

1. Distruggete le armi da fuoco automatizzate — TUTTI I LIVELLI
2. Eliminare Xenia — SECRET AGENT, 00 AGENT
3. Distruggere il deposito di munizioni — SECRET AGENT, 00 AGENT
4. Accompagnare Natalya alla base di Janus — TUTTI I LIVELLI



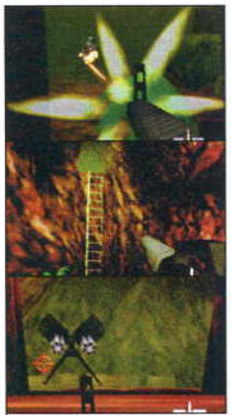
I corpetti di protezione sono decisamente necessari. Ecco dove trovarli. Il primo si trova sul lato sinistro, vicino alla prima arma da fuoco automatizzata. Il secondo si trova alla destra della seconda arma da fuoco automatizzata e il terzo vicino alla torre di legno, davanti al ponte di corda sulla sinistra. Spostatevi lentamente, sparando in avanti da un albero all'altro finché non udite degli spari. Spostatevi quindi a ritroso, assicurandovi di non trovarvi sulla linea di tiro delle armi automatizzate, e aspettate le guardie.



Attraversando il ponte di corda vi imbatterete in Xenia.



Raggiungete la fine del ponte ma non avanzate ulteriormente in quanto c'è un'arma da fuoco automatizzata sulla sinistra. E' impossibile avvistare quest'arma automatizzata dal ponte a causa della nebbia, perciò non disturbatevi a tentare. Dopo che Xenia se n'è andata, togliete di mezzo l'arma automatizzata e proseguite lungo il fianco destro della giungla finché non vedete una caverna priva di un velo di nebbia. Volgendo lo sguardo all'orizzonte dovreste vedere un'altra arma automatizzata e quattro o cinque guardie. Togliete di mezzo tutta l'opposizione col mirino telescopico prima di proseguire.



Dirigetevi verso di essi e vedrete un piccolo cunicolo che porta verso l'alto. Successivamente dovrete scegliere fra due direzioni: salire una scaletta di corda oppure proseguire attraverso il passaggio. Ambedue portano allo stesso posto, perciò scegliete la scaletta. Siate comunque molto lenti e cauti perché in cima troverete ad attendervi un'arma da fuoco automatizzata. Salite lentamente finché l'ordigno non entra a portata di tiro, quindi prendete la mira e sparate.



Quando avete raggiunto la cima, fermatevi. Spostate lo sguardo verso destra: vedrete un'altra arma da fuoco automatizzata posta a una certa distanza e, come quella di prima, pronta a farvi i suoi saluti. Sparate alle casse marroni per far saltare in aria la riserva di armi. Davanti a voi c'è un gruppo di soldati. La cosa migliore da fare è lanciare granate fra di essi, alla loro sinistra e alla loro destra. Fatto ciò, correte verso di essi sparando in ogni direzione cn l'RC-P90. Quando vi sarete sbarazzati di queste guardie, dovrete affrontarne delle altre. Fuggite attraverso il passaggio alla destra dei soldati e raggiungete la fine del livello. Natalya deve essere al vostro fianco.

7ª MISSIONE

CUBA - PARTE II: CONTROL CENTRE

OBBIETTIVI PRINCIPALI

1. Proteggere Natalya — TUTTI I LIVELLI
2. Mettere fuori uso il satellite Goldeneye — TUTTI I LIVELLI
3. Distruggere le unità di elaborazione blindate — TUTTI I LIVELLI



Eliminate le guardie presenti mentre Natalya aspetta. Nei livelli di difficoltà superiori dovrete occuparvi anche delle mitragliatrici automatiche.



Proseguite e fate attenzione alle guardie che lanciano granate. Non dimenticate lo spazio supplementare alla vostra sinistra che ospita le mine telecomandate.



Non uccidetelo, altrimenti Natalya abbandonerà la missione. Lasciatelo andare e seguitelo fino al piano superiore. Troverete così dei corpetti di protezione.



Ora tornate da Natalya. La ragazza si feliciterà con voi e cercherà di aprirvi una porta.



Proseguite fino a raggiungere una stanza con una grossa pompa al centro.



Salite le scale. Aprite la porta, quindi rifate le scale verso il basso finché non vi imbattete in una stanza con una figura misteriosa che si presenta al vostro cospetto: si tratta di Boris.



I due piani al di sotto di questo contengono le unità di elaborazione blindate. Fissate le mine telecomandate su tutt'e quattro e un'altra nella stanza a fianco con le aperture e le mitragliatrici blindate.



Nella sala operativa principale distruggete i computer sulle scrivanie a destra e a sinistra e risparmiate quelli sulle scrivanie al centro per farci lavorare Natalya.



Tornate di corsa dove eravate e mettetevi con le spalle contro il videoschermo per proteggere Natalya. Questa fase è difficile, ma la posizione sotto il videoschermo con le spalle contro di esso è la migliore dalla quale agire, dato che Natalya non si farà male.



Dando le spalle al videoschermo salite lungo la scala a chiocciola azzurra alla vostra sinistra. Varcate la porta di metallo e Natalya si unirà a voi.



Quando avrà terminato di lavorare al terminale, Natalya correrà su per le scale. Passate per la porta di metallo di fronte a voi che prima non potevate varcare, fate esplodere un'altra unità di elaborazione uscite fuori di lì. Varcate la porta successiva e correte in linea retta attraverso un grande magazzino affollato di guardie fino a raggiungere un ascensore, dopodiché sarete fuori.

7ª MISSIONE

CUBA - PARTE III: WATER CAVERNS

OBBIETTIVI PRINCIPALI

1. Distruggere i comandi esterni della pompa — SECRET AGENT
2. Distruggere i comandi interni della pompa — SECRET AGENT
3. Distruggere la console di comando principale – SECRET AGENT
4. Usare la radio per contattare Jack Wade — 00 AGENT
5. Ridurre al minimo le vittime fra gli scienziati — TUTTI I LIVELLI



Scendete le scale per raggiungere un'area con file di computer e munizioni.



Seguite la strada e varcate la porta in cima.



Abbiate cura di far saltare in aria tutti i computer prima di risalire le scale e proseguire. Giungerete quindi a uno spiazzo roccioso con un sentiero elicoidale che conduce verso l'alto.



Vi trovate in una stanza circolare con una colonna centrale. Raccogliete le munizioni ed eliminate le guardie.



Seguite il sentiero finché non giungete a una scelta fra il salire e lo scendere le scale. Scendete giù fino a raggiungere la parte terminale del salone, dove inizia un tunnel.



Avanzate verso le due guardie, una delle quali tiene una chiave. Varcate la porta che questi sorveglia finché non raggiungete una grotta con armadietti sulla destra. Dietro di essi c'è un sentiero segreto che conduce a una stanza con una scalinata in pietra e alcuni computer. Fate saltare in aria questi elaboratori. Quando avete finito, preparatevi perché nella stanza che segue ci sono delle guardie.



Vi trovate in una stanza circolare con una colonna centrale. Raccogliete le munizioni ed eliminate le guardie.



Gettate un paio di mine a tempo sui fusti di esplosivo e tornate di corsa alla porta di metallo che in un primo tempo non potevate aprire. Al di là di essa, troverete una porta sulla sinistra, proprio davanti all'uscita. Una volta varcatala, Janus vi fronteggerà e una mitragliatrice automatica installata nelle vicinanze comincerà a crepitare.



C'è anche della protezione per il corpo e l'attrezzatura radio di cui avete bisogno. Una volta che l'area è stata ripulita, prendete la radio e premete 'Use' per contattare il quartier generale del servizio segreto.



Correte attraverso il tunnel alla fine e cercate l'ascensore per uscire.

ARMI

THROWING KNIFE
Attrezzatura standard di qualsiasi soldato. Da usare in missioni dove il rumore costa caro.

WALTHER PP7
Piccola pistola automatica che può essere nascosta con facilità. Può essere munita di silenziatore ed è l'arma normalmente usata da 007.

DD44 DOSTOVEI
Rumorosa ma potentissima attrezzatura standard della polizia sovietica.

KLOBB
Piccola mitraglietta dotata di fuoco automatico, prodotta nella repubblica ceca.

ZMG 9MM
Potente e rumoroso mitra.

D5K DEUTSCHE
Attrezzatura delle forze speciali. Può essere munita di silenziatore.

KF7 SOVIET
Attrezzatura standard dell'esercito sovietico. Versatile e con una lunga gittata.

US AR33 ASSAULT RIFLE
Un fucile dotato di ottima gittata e potenza d'arresto, di fabbricazione americana.

RC-P90
Potentissimo mitra con un lungo e capiente caricatore.

GRENADE LAUNCHER
Imparando a usarla bene, con quest'arma potete abbattere quasi di tutto.

ROCKET LAUNCHER
Arma pesante comunemente usata per distruggere i carri armati.

SNIPER RIFLE
Un'arma a colpi singoli di lunga gittata. Per usare il mirino telescopico occorre pratica.

REMOTE MINES
Aderiscono alla maggior parte delle superfici e si innescano mediante un comando a distanza. Facile.

TIMED MINES
Cinque secondi e poi avrà inizio lo spettacolo!

PROXIMITY MINES
Questi giocattoli percepiscono l'avvicinarsi di una persona e poi fanno «BANG!».

GRENADES
Una miccia da cinque secondi che va lanciata con precisione.

CONGEGNI

BOMB DEFUSER
Taglia automaticamente il cavo giusto.

KEY ANALYSER
Apparecchio creato apposta per duplicare la chiave del Goldeneye.

TRACKER
Congegno d'individuazione di lunga durata e ampio raggio d'azione.

COVERT MODEM
Permette di accedere ai dati dall'esterno.

MICROCAMERA
Un apparecchio compatto con zoom manuale.

DATA THIEF
Velocissimo, capientissimo e progettato per adattarsi a svariati sistemi.

PLASTIQUE
Sei minuti e poi scoppia.

WATCH LASER
Ha una durata limitata, ma taglia i metalli con facilità.

WATCH MAGNET
Magnete a batteria di piccole dimensioni e breve durata.



Vedrete due baracche. La console del computer si trova in quello con la porta aperta. Aspettate un secondo. Guardatevi attorno: c'è una mitragliatrice automatica puntata verso la porta, perciò sbarazzatevene. Quando le guardie escono fuori per cercarvi, eliminatele e quindi sporgetevi oltre la porta per togliere di mezzo un'altra mitragliatrice automatica. Recatevi dietro il grosso macchinario contenuto nella baracca e vedrete il computer. Sparategli per impedire che l'antenna e l'intelaiatura di sostegno saltino in aria.



Entrate di corsa nella baracca vicino a quella in cui vi trovate e raccogliete il corpetto di protezione nascosto dietro il macchinario contenuto al suo interno. Cercate Trevelyan attraverso la porta che conduce all'esterno della baracca che ospita il computer e inseguitelo. Stategli più vicino che potete, e tempestatelo di piombo a più non posso tenendo a mente che a volte può girarsi e scatenare tutta la propria follia omicida.

7ª MISSIONE

CUBA
PARTE IV: ANTENNA CRADLE

OBBIETTIVI PRINCIPALI

1. Distruggere la console di controllo — TUTTI I LIVELLI
2. Saldare i conti con Trevelyan — TUTTI I LIVELLI



Dietro di voi, a sinistra, c'è della protezione per il corpo. Correte in avanti lungo il ponte sospeso per raggiungere gli scalini vicini alla piattaforma centrale e scendeteli. Fatto ciò, Trevelyan regolerà il dispositivo di autodistruzione su 3 minuti. Ha inizio il conto alla rovescia...



Trevelyan finirà dritto dritto all'estremità inferiore dell'intelaiatura di sostegno, in uno spazio molto piccolo. A questo punto riempitelo di piombo con il vostro ZMG finché non precipita dall'antenna. Congratulazioni, avete conquistato la vittoria e la gratitudine del vostro governo!

MEGA trix Duke Nukem 3D

La Guida - seconda parte

E' impossibile non capire quanto apprezziamo Duke Nukem 3D. Tanto per cominciare gli abbiamo dato un 95 di voto globale in sede di recensione e poi ci siamo messi a giocarlo da cima a fondo per redigere la guida in tre parti ricolme di roba segreta e tattiche da guerriglia urbana. Ah, cosa non facciamo per voi lettori...!

THE SPACEPORT







Non appena entrate in scena, guardatevi alle spalle. C'è un teletrasporto che conduce a un RPG. Nei pressi del punto di partenza dovete scovare un interruttore che disattiva il primo campo di forza. Dietro la sedia c'è un passaggio segreto che ospita dell'Atomic Health (e anche qualche alieno ostile). Nella stanza con il grande condotto e il campo di forza rosso, recatevi in fondo e usate l'ascensore per entrare in una stanza con una Terra e una Luna su un monitor di computer (qui si trova anche la serratura blu). Ispezionate i monitor per scovare un Holoduke nascosto. Ora tornate alla stanza principale sottostante ed entrate nella stanza con la card di accesso blu. Sparate alla griglia di ventilazione in fondo ed entrate nel tunnel. Questa è una sezione segreta e contiene molta roba da incamerare. Con la card blu fra le mani, tornate alla stanza della serratura e fate aprire l'ascensore principale, così avrete accesso al secondo piano. Risolvete il rompicapo con i quattro interruttori mettendo il terzo in posizione di acceso e tutti gli altri in posizione di spento (gli interruttori vengono alla luce trovando il tasto dietro l'ascensore guasto). Questo vi permetterà di accedere alla colonna centrale. La card rossa si trova nell'estremità inferiore, ma potete usare il jetpack per volare su per il condotto in modo da raccogliere tutta la roba contenuta in esso. C'è un passaggio che in condizioni normali non potreste raggiungere e che ospita un Devastator; inoltre, se volate su fino in cima troverete delle Trip Bomb e delle munizioni da raccogliere. Ora non dovete fare altro che tornare al secondo piano, trovare la serratura rossa, usare la card e recarvi all'uscita.

INCUBATOR

Quando entrate nella prima stanza grossa, occorre che premiate un interruttore sulla parete di destra. Ciò renderà accessibile una stanza con droidi sorveglianti all'interno. Spazzateli via con le vostre armi e fiondatevi nella loro stanza per scovare un segreto e dell'Atomic Health. Oltre a ciò, c'è una parete di fronte all'interruttore che si farà da parte per produrre alla vostra vista dei razzi. Potrete abbattere una delle pareti interne per scoprire un'altra stanza segreta. Restando nella stessa stanza, seguite la parete alla vostra destra non appena entrate. Scorgerete una parete anomala che può essere dischiusa per raggiungere degli occhiali a raggi infrarossi. Da qui proseguite verso l'alto fino a raggiungere una stanza piena di luci intermittenti. Qui c'è una porta circolare con delle trip bomb, ma la cosa migliore di tutte è un computer fasullo che conduce a un Freezethrower e ad un Holoduke! Nella stanza azzurra con le due unità di Atomic Health troverete due computer fissati alla parete; questi sono in realtà delle porte che conducono a una riserva di munizioni. L'interruttore di questa stanza permette di neutralizzare il campo di forza nel corridoio dopo la prima stanza principale. Eccovi ora entrare in una grande stanza circolare. Andate a sinistra per scovare una porta che si apre permettendovi di raggiungere la card gialla. Seguite il cerchio fino alla serratura gialla, usate la card, entrate e fate saltare l'interruttore. Ciò farà aprire la porta situata dietro la card gialla. La porta in questione conduce all'area di incubazione principale. Distruggete tutto ciò che vedete e gettatevi in acqua. Esplorate i dintorni e troverete un paio di caverne contenenti delle riserve di munizioni. Prima di azionare l'interruttore alieno che conduce all'uscita, usate il jetpack per ispezionare la parte superiore di questa grande stanza. Dietro la torretta da fuoco c'è una stanza segreta, e fra i cadaveri alieni che giacciono nei pressi c'è uno Shrinker. Ora potete andare avanti...











WARP FACTOR

Quando entrate per la prima volta nella grande stanza aperta, ispezionate le pareti; ci sono due zone oscure che ospitano delle armi e delle munizioni. Ora, in questa stanza ci sono due ascensori: uno conduce a una superficie lunare dove potrete raccogliere la card blu, l'altro conduce a ciò che resta del livello. Attenzione, perché quest'ultimo ospita un paio










di trip bomb innescate. Lanciate una pipe bomb, risalite con l'ascensore e quindi fatele esplodere. Ora potete proseguire attraverso la porta azzurra che si trova alla destra dell'ascensore. Raggiungerete una grande area dove troverete subito la card gialla: questa è protetta da una serratura a combinazione (l'interruttore centrale va tenuto sull'acceso, gli altri sullo spento). Vale la pena ispezionare l'intera zona per raccogliere le numerose munizioni e unità di Atomic Health, prima di tornare indietro per occuparsi della serratura gialla. Aperta la porta, correte su fino in cima e attivate la parete per scovare un Devastator e un Freezethrower nascosti. All'interno di questa zona c'è una grande sala di controllo con un interruttore. Questo permette di neutralizzare il campo di forza nella stanza con la porta gialla. Tornate indietro ed effettuate una rincorsa per saltare nel condotto di fronte a voi. Questo conduce all'uscita principale. Stranamente in questo livello non c'è alcuna stanza segreta.



FUSION STATION

Questo livello è praticamente a senso unico finché non si raggiunge la grande voragine che porta alle colonne di luce. Ora le cose si fanno un








po' più complicate. Quest'area è di forma circolare, con nemici che vi saltano addosso dalle rientranze nelle pareti. La seconda di queste ospita un muro fasullo che conduce sia a un'area sopraelevata che a un'area infossata. Usate le pipe bomb se salite e l'Atomic Health se scendete. E scendere dovrete perché sulla parete c'è un interruttore da colpire. A questo punto potrete accedere a un condotto con il suo bravo ascensore. Prendetelo. Vi ritroverete così in un'area con un grande specchio d'acqua al centro. Sparate agli interruttori sulle pareti per rendere accessibili le aree sommerse. Queste contengono degli interruttori grazie ai quali potrete aprire la grande porta che si trova in superficie. Avrete quindi accesso a un ascensore che conduce a un'altra voragine. E da qui a una mini-uscita (questo livello è troppo grande per la memoria del Saturn, quindi la seconda parte viene caricata in questo punto). La prima parte di questo nuovo livello è abbastanza facile in quanto c'è solo una direzione da seguire e nessun rompicapo, solo qualche normale sparatoria. Dopo essere saliti su un'ascensore, vi ritroverete in una stanza con della lava al centro. Una delle pareti esploderà portando alla luce un interruttore che vi permetterà di proseguire raggiungendo così un'altra voragine. E da qui in avanti è tutto abbastanza familiare a ciò che avete affrontato prima, perciò concluderete il livello senza problemi: basta che teniate pronto il dito sul grilletto.

OCCUPIED TERRITORY

L'inizio di questo stage è abbastanza semplice in quanto mette alla prova più le vostre capacità di tiratore che il vostro cervello. Comunque, nella grande stanza con i droidi sorveglianti, c'è un condotto di ventilazione pieno di roba da scovare. I problemi cominciano quando











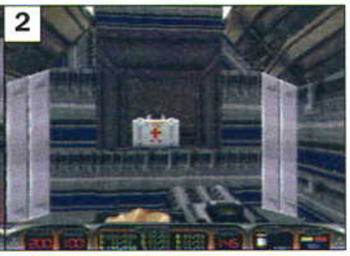

In questo livello ci sono molte voragini da superare: qui il jetpack è davvero essenziale

raggiungete il corridoio con i due nastri trasportatori. Questo è il punto in cui raccoglierete la card rossa. Ora potete fare marcia indietro e aprire la serratura rossa. Questa renderà accessibile una stanza che contiene la card blu, grazie alla quale potrete andare avanti. Dietro la card c'è un'area segreta. Aperta la porta azzurra, azionate l'interruttore sul pannello di controllo. Ora trovate il passaggio verde e fatevi largo per raggiungerne l'estremità superiore. Dopo uno scontro a fuoco con i commando fluttuanti sputarazzi, vi ritroverete a premere un interruttore che porterà alla luce il dispositivo di autodistruzione del livello: bella lì!

TIBERIUS STATION

La stanza al punto di partenza conduce a un complesso. E' importante azionare i due interruttori negli angusti corridoi su ciascun lato della stanza principale (così renderete accessibili le porte sinistra e destra vicino a quella principale). Queste aree di rifornimento vi permetteranno di armarvi fino ai denti. Ispezionate anche le pareti dietro per accedere a un'area segreta. Azionando l'interruttore principale potrete aprire le porte principali. Ora siete pronti a proseguire entrando in una stanza contenente un'altra sala di controllo. Entrateci e azionate l'interruttore scoperto per aprire la porta adiacente di sotto. Per di più, nella zona buia, di fronte alla fontanella, c'è un'area segreta. Qui troverete delle utili munizioni. E ancora, vicino alla porta appena menzionata, c'è una parete





Una delle stanze-magazzino all'inizio dello stage ospita una parete fasulla che cela dell'energia e un'area segreta









fasulla: al di là di questa vi attendono altre cose segrete. Le porte marroni conducono all'area successiva del complesso. Infilatevi nel condotto di ventilazione e potrete raggiungere comodi comodi l'uscita!

LUNAR REACTOR

Prima le cose più importanti: trovare la toilette. La card blu si trova nel terzo cubicolo a destra. Ora si tratta solamente di aprirsi la strada con la forza finché non si raggiunge il condotto di ventilazione che porta alla superficie lunare. Raggiunto questo punto, dovrete servirvi del jetpack. Non preoccupatevi se non l'avete: in fondo alla voragine ne troverete uno. Col jetpack salite fino al corridoio azzurro, prendete la card gialla, fatevi largo con la forza per raggiungere il condotto di ventilazione, attraversate i corridoi rivestiti di poltiglia e quindi raggiungete la stanza con la card rossa. Dietro uno dei computer presenti in questa stanza









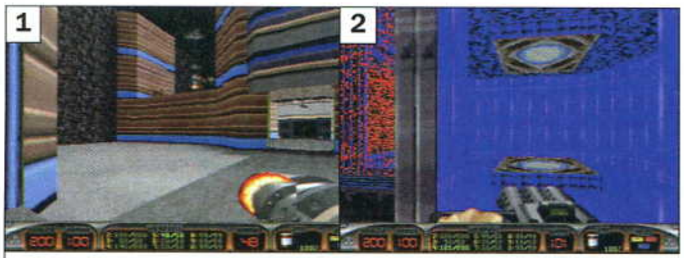




troverete un'area segreta. Dopo averla ispezionata, tornate indietro sui vostri passi fino alla serratura rossa (è di sopra, nella prima stanza a sinistra dalla stanza con la card). Una parete fasulla vi condurrà al punto di partenza... ma anche tra le braccia di alcune squadre d'assalto! Ora aprite la porta gialla. Al di là di questa ci sono altri commando da affrontare, ma non tarderete a scovare due sentieri: uno in salita, l'altro in discesa. Ci sono delle attrezzature da raccogliere nel caso decidiate di seguire il primo, ma l'uscita è raggiungibile seguendo l'altro. Ah, quasi dimenticavamo: in questo livello non ci sono segreti.

DARK SIDE

In questo stage non accade nulla di serio finché non si raggiunge il corridoio a forma di croce. Al centro, sulla parete, c'è la mappa. Dietro di essa ci sono due unità di Atomic Health. Uno dei corridoi conduce a un teletrasporto. Questo vi porterà alla superficie lunare, la quale a sua volta vi condurrà a un'area inedita del complesso. Vi ritroverete in una stanza con tre sezioni distinte all'inizio. La sezione più densamente popolata è quella di sinistra e manco a dirlo questa ospita, sulla sinistra, un'uscita su nastro trasportatore che conduce alla card blu. Tornate alla sezione del crocevia originale e usate la card per accedere a una tromba di ascensore. Quest'ultimo vi porterà al lato posteriore della sezione cruciforme di corridoi, dal quale potrete raggiungere un altro



Il complesso a forma di croce è il cuore dello stage di Dark Side

























teletrasporto. Questo vi condurrà a un altro complesso, caratterizzato soprattutto da un grande baratro. Davanti a voi c'è un condotto di ventilazione. Infilatevi dentro: rappresenta una sezione segreta. Questa conduce a una grande area rossa con una singola piattaforma sulla quale si può saltare a malapena. Da qui dovrete saltare in alto, individuare l'interruttore e colpirlo. Questo vi permetterà di salire abbastanza per saltare oltre. La stanza con il campo di forza pone pochi problemi. L'interruttore di fronte a voi fa abbassare il campo e di lì a poco sarete dunque in possesso della card gialla. Ora tornate di nuovo al crocevia e sbloccate la porta gialla. La seconda parte di questo livello verrà caricata in questo punto. Indovinate un po'? Vi attende un altro teletrasporto! Il primo problema che affrontate qui è una porta bloccata. Un tavolo di fronte ospita l'interruttore necessario per aprirla. La porta è in realtà un portellone a chiusura ermetica che conduce nuovamente all'aperto. Qui preparatevi ad affrontare torme di droidi-sentinella. Proseguite entrando nella stanza con un enorme foro al centro. Azionate l'interruttore, scendete verso la superficie e andate dietro la gigantesca parete per proseguire: un campo di forza è stato neutralizzato. Passerete quindi per dei canyon fino a entrare in una stanza contenente un monolito tipo quello di *2001: Odissea nello Spazio*. Questo è il vostro teletrasporto per l'uscita. La stanza successiva ospita numerosi prigionieri umani oltre a un gran numero di Octobrain. Usate il vostro Devastator per aprire un varco. L'acqua sul retro contiene l'uscita. Per sicurezza, gettateci prima dentro un paio di pipe bomb...

OVERLORD

Emergete dall'acqua per mettere piede nella camera aperta e premete l'impronta di zampa aliena. Ciò farà aprire la parte centrale permettendovi di raccogliere un'unità di Atomic Health. Usciti dall'acqua, trovate la porta con l'interruttore e varcatela. Ora affronterete di nuovo il primo boss! Ma non preoccupatevi: un attacco lanciato col Devastator lo annienterà in pochi secondi. Superata questa fase, entrerete in una grande stanza con una lunga e sottile rampa da percorrere. Sulla sua sommità ci sono delle uova, degli Octobrain ma, cosa più importante, anche un interruttore con cui neutralizzare un campo di forza collocato a metà strada lungo la rampa. Qui c'è un dispositivo di autodistruzione che vi conduce al boss finale. Sconfiggerlo è facile, anzi facilissimo. Selezionate il devastatore è scaricateglielo tutto addosso, poi passate all'RPG, sventagliate a destra e a sinistra per evitare i suoi razzi e continuate a sparare. Se sapete di potercela fare, girate intorno al mostro sparando: in questo modo schiverete i suoi razzi con facilità. Superata anche questa, guardatevi il divertente filmato e aspettate l'ultima serie di livelli. Pensate che tutto questo sia stato un martirio? Beh, non avete ancora visto niente!













NEL PROSSIMO NUMERO

Il capitolo conclusivo della nostra guida a Duke Nukem 3D vi aspetta! Vi condurremo per mano attraverso i livelli più ostici del gioco e vi sveleremo altri terribili segreti... come ad esempio il modo per accedere al Death Tank senza aver salvato la propria posizione. E inoltre alzeremo il sipario sul livello segreto dei Lobotomy! Hail to the king, baby!

MEGA market

VENDO le seguenti cartucce per Megadrive: **Dracula**, **Dick Tracy** (Lit. 20.000), **X-Men**, **Indiana Jones** (Lit. 25.000), **Judge Dredd**, **FIFA '95** (Lit. 35.000), **Mortal Kombat II** (Lit. 40.000), **Mortal Kombat III** (Lit. 50.000), entrambe con istruzioni per fatality, babality, codici segreti, mosse eccetera. Si richiede massima serietà. Annuncio valido solo per Napoli e provincia.
- FABRIZIO, Tel. 081/5544808

VENDO Super NES (PAL) con 2 joypad (di cui uno **Pro-Fire** con 6 tasti Turbo), cavo RF e i seguenti giochi: **International Superstar Soccer Deluxe**, **Donkey Kong Country 1/2/3**, **NBA Live '97**, **Ultimate MK3**, **F1 Pole Position 2**, **Street Fighter 2 Turbo**, **Street Fighter Alpha 2**, **FIFA '97**, **The Mask**, **Doom**, **Yoshi's Island**, **Toy Story**, **Olympic S. Games**, **Mario Kart**, **Dragon Ball Z V Hyper Dimension**, **Terranigma**, **Donald In Maui Mallard**, **Bomberman 5**, **Tetris Attack**, **Micro Machines 2**, **Zelda**, **Prince Of Persia 2**, **Front Mission**, **Puzzle Bobble**, **Batman Forever**, **Ranma 1/2 4** e **Killer Instinct**. Tutto in blocco a Lit. 300.000. Vendo anche **Megadrive** con 2 joypad a raggi infrarossi e con 31 cartucce tra cui le ultima novità: **Sonic 3D Blast**, **Ultimate MK3**, **International Superstar Soccer Deluxe**, **Micro Machines Military**, **Toy Story**, **Pocahontas**, **FIFA '97**, **Story Of Thor**, **Earthworm Jim 2** eccetera, in blocco a Lit. 120.000. Sconto Lit. 30.000 a chi acquista ambedue le console.
- STEFANO, Tel. 0862/314734 (ore pasti)

VENDO Sega Megadrive II nuovissimo, appena acquistato, completo di tutto + 6 giochi a Lit. 250.000. Massima serietà.
- MINO BARBA, Via Coppola 12, 73014 Gallipoli (Lecce)

VENDO per Nintendo 64 la cartuccia di **Star Wars** versione USA a Lit. 90.000. Inoltre per PC CD ROM vendo **Red Alert** + **Counterstrike** (Data Disk) a Lit. 70.000, **Screamer 2** a Lit. 40.000, **Ultima 8** a Lit. 20.000 e **Diablo** a Lit. 30.000. Massima serietà.
- LINO, Tel. 0881/615163 (ore pasti)

VENDO per Super Nintendo adattatore per giochi americani e giapponesi a Lit. 20.000. Vendo anche le seguenti cartucce, sempre per Super Nintendo, complete di confezioni e istruzioni originali: **Super Mario World** (Lit. 30.000), **Joe & Mac Caveman Ninja** (Lit. 30.000), **World League Basketball** (Lit. 30.000), **Whirld** (Lit. 30.000), **Final Fight 2** (Lit. 30.000), **F-Zero** (Lit. 40.000), **Donkey Kong Country** (Lit. 50.000) e **Killer Instinct** (versione USA - Lit. 80.000). I prezzi sono trattabili. Vendo inoltre per Master System il gioco **Land Of Illusion** a prezzo da concordare.
- SIMONE GIACOMEI, Via Vecchia di Mortara 16, 27036 Mortara (PV), Tel. 0384/99431 (qualsiasi ora)

VENDO Sega Saturn euro completo di 2 joypad, adattatore PAL/NTSC, cavo scart, memorycard + **Sega Rally** e **Wipeout** a Lit. 300.000. Inoltre **Night** + joypad analogico a Lit. 100.000; altri giochi a Lit. 50.000; disponibile a permuta con **Sony PSX**.
- COSTANTINO TRAVERSO, via Preve 7/9, 16136 Genova, Tel. 010/212960 (ore cena)

VENDO Sega Saturn (euro) con adattatore, joypad + **Sega Rally**, **FIFA '96**, **Daytona USA**, **Rayman** (JAP), **Strikers 1945** (JAP) a Lit. 450.000.
- MASSIMO MARROCCO, via A. Fantinoli 38, 00040 Marino (RM), Tel. 06/9309061

SCAMBIO giochi Saturn **Need For Speed**, **Alien Trilogy**, **Wing Arms**, **True Pinball**, **Daytona USA**, **FIFA '96**, **Baku Baku Animal**, **Victory Goal 97**, **Virtual On**, **Sky Target**, **Mass Destruction**, **Crusade: No Remorse**, **Tohshinden**, **Virtua Fighter 2** con titoli Saturn e Nintendo 64. Scambio **Blastdozer** e **Killer Instinct** con titoli Saturn e Nintendo 64. Inserzione sempre valida.
- MARCO MINOTTI, Tel. 02/39324061

VENDO/SCAMBIO giochi per Nintendo 64 e Playstation (versione PAL); per Nintendo: **Mario 64**, **Lylat Wars + Rumble Pak**, **Wave Race 64**. Cerco inoltre **Extreme-G** e **Pilotwing 64**. Annuncio sempre valido.
- ENRICO, Tel. 0481/500936

VENDO le seguenti cassette per Super Nintendo: **Donkey Kong Country III**, **Doom** (USA), **Gradius III** (USA), **Killer Instinct + CD**, **TwinBee**, **Super Mario All-Stars**. Tutte in ottime condizioni con imballi originali e istruzioni a prezzi eccezionali.
- ANDREA, Tel. 0331/430581 — Fax 0331/430581 (tutte le ore)

VENDO per Nintendo 64 due **controller** usati pochissimo a Lit. 39.000 cadauno. Vendo inoltre per Super Nintendo il gioco **Yogi Bear's** a Lit. 20.000 e la cartuccia **Super Game Boy** a Lit. 15.000.
- ANDREA, Tel. 0141/214058 (ore serali)

VENDO Sega Saturn (versione PAL), tenuto come nuovo, completo di cavetteria varia, imballi originali, due joypad (di cui uno analogico), adattatore universale, back-up memory aggiuntiva, pistola ottica + sei giochi: **Manx TT** (euro), **Virtual On** (USA), **Virtua Cop 2** (euro), **Vampire Hunter** (euro), **Sega Worldwide Soccer '97** (USA) e **Nights** (JAP). Vendo il tutto in blocco a Lit. 559.000 oppure i giochi separatamente a Lit. 59.000 cadauno. Vendo inoltre il gioco **Turok: Dinosaur Hunter** (euro) per Nintendo 64 a sole Lit. 99.000. Massima serietà. Annuncio sempre valido.
- CARLO MAZZOCCO, Tel. 0439/787484 (chiamare dalle 16.00 alle 18.00)

VENDO Nintendo 64 JAP/USA con un convertitore PAL, una memory card, un Vibra-Pace e i giochi **Mario 64** (JAP), **Wave Race 64** (JAP), **Pilotwings** (JAP), **Star Wars** (PAL), **I.S.S. 64** (PAL), **007 GoldenEye** (USA), **Blast Corps** (PAL), **Duke Nukem 3D** (USA), **Star Fox 64** (JAP) + tre joypad, il tutto a Lit. 1.000.000.
- GIANCARLO, Tel. 0444/462133 (ore pasti) oppure 0445/382221 (ore ufficio)

VENDO Sega Saturn versione europea, completo di due joypad, adattatore PAL/NTSC, cavo scart, memorycard + **Sega Rally** e **Wipeout** a Lit. 300.000. Inoltre vendo **Virtua Gun** + **Die Hard Trilogy** a Lit. 100.000. Inoltre **Night** + joypad analogico a Lit. 100.000; altri giochi a Lit. 50.000 cadauno; disponibile a permuta con Sony PSX. Vendita valida per Liguria, Lombardia, Piemonte.
- COSTANTINO TRAVERSO, via Preve 7/9, 16136 Genova, Tel. 010/212960 (ore cena)

VENDO Sega Saturn (euro) con due joypad, un joypad analogico, adattatore universale, pistola, volante e 14 giochi fra cui **Tomb Raider**, **Snowboarding Trix** (JAP), **Manx TT**, **Fighter Megamix** (JAP), **Command & Conquer**, **Bomber Man**, **Daytona USA C.E.**, **Sega Rally**, **Virtua Cop**, **World Wide Soccer 97** (chiedete titoli), anche separatamente a prezzo trattabile. Il tutto in ottime condizioni con sconti per acquisti multipli.
- MAURO CARDELLI, via Bologna 13, 48025 Riolo Terme (RA), Tel. 0546/70679 oppure 0338/5348326


PlayStation.
SONY PLAYSTATION CENTER
Spazioin
SOFTWARE MULTIMEDIA GAMES
NINTENDO 64
A L. 299.000
per prenotazioni chiama il 91143625
VASTA DISPONIBILITA'
GADGETS
MODELLINI
SAILORMOON
RANMA 1/2 giapponese
GUNDAM
TAMAGOTCHI
MODELLINI
IN RESINA
DA COLORARE
NOVITÀ
NINTENDO 64
• FIFA '98
• LAMBORGHINI 64
• JOSHI'S STORY
• MOTHER 3
• QUAKE 64
• VIRTUAL HIRYUNOKEN
• NFL QUARTERBACK '98
ACCESSORI N64
• MEMORY CARD
• ADATTATORE SFX
• CAVO SCART
• CAVO AV
• PAD ORIGINALE
• RACE CONTROLLER
• PACK ALIMENTAZIONE 220v
• MEMORY N64 COMPATIBILE
• MEMORY CARD IMEG
ACCESSORI SAT
• PAD ORIGINALE
• RE UNIT
• VIRTUAL ON STICK
• ADATTATORE ST KEY
• MULTI TAP
• CAVO SCART
• VIRTUA GUN
• PROLUNGA PAD
VENDITA DIRETTA
E PER CORRISPONDENZA
Spazioin via Roma, 39 - 00040 Pomezia Roma Tel. 06/91143625 (18 linee r.a.) Fax. 06/91143600
e-Mail: spazioin@programatic.it - Internet: http://www.programatic.it/spazioin
Tutti i marchi appartengono ai legittimi proprietari
RS